

ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年1月16日
66
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
天才少年偵探冒險故事再臨
金田一少年の事件簿
～地獄遊園殺人事件～
附錄套餐
A餐——業務機戰隊EX
B餐——HYPER電腦遊園地
隨書附送·不另收費
珍貴新遊戲
PlayStation
《心跳回憶劇場系列Vol.2彩之愛歌》
《NAMCO ANTHOLOGY 1》
《MICRO MACHINES》
SEGASATURN
《AZEL~PANZER DRAGOON RPG》
《白魔女～另一個英雄傳說》
《頭文字D》
無敵攻略陣
《我是東巴》
《GRANDIA》
《另類前線任務》
《Tales of Destiny》
TEKKEN 3
鉄拳フィルハーモニー交響楽団の気鋭たちが綴る至福のベストバウト。
NAMCO大送珍藏版
《鐵拳3》月曆
詳情請參閱PLAYER'S CHOICE
© 1998 天樹征丸/金成陽三郎/さとうふみや/講談社/TYO

徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務



《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址： 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補　購　每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂　閱　（包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1-17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿

年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿

郵寄地址（*請用英文正楷書寫*）：＿＿＿＿＿＿＿＿

本港聯絡人：＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡人地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡人電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

支票號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

□補　購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	
		合計HK$	

□訂　閱

本人欲自第＿＿期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式（*請在適用方格處加上X號*）

空郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）：$1835.00
□ 半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
□ 空郵一年（25期）：$2080.00
□ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
□ 一年（25期）：$1167.50
□ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）：$1325.00
□ 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
□ 一年（25期）：$1350.00
□ 半年（13期）：$702.00

第 66 號
目錄



遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

天才少年偵探冒險故事再臨

遊戲索引（以遊戲性質及筆劃排序）

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

賞心樂事

遊戲誌 附錄

A：業務機戰隊 EX
B：HYPER 電腦遊戲地
隨書附送．不另收費

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／赤目黑龍、阿三、KOTARO、HAJIME、ABO、仁魂、AGENT X
◆特約筆者／喬丹、小琪
◆攻略部／JAMES WONG、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、MS、小健健、TAZ
◆特別版封面設計／ANDY LEUNG　◆普通版封面設計／KEN
◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY LEUNG、FION、佐治、癲、KEN、FUNG
◆特約筆者／喬丹、小琪
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU
◆廣告部／NELSON CHAI 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓

FAX：2507-5175

EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

三大受歡迎 PlayStation 遊戲


第一位
FINAL FANTASY VII（101票）
生產商：SQUARE SOFT


第二位
生化危機（73票）
生產商：CAPCOM


第三位
街頭霸王EX plus α（21票）
生產商：CAPCOM

三大受歡迎 SATURN 遊戲


第一位
超級機械人大戰F（67票）
生產商：BANPRESTO


第二位
X-MEN VS 街頭霸王（52票）
生產商：CAPCOM


第三位
拳皇96（26票）
生產商：SNK

三大最受歡迎街機遊戲


第一位
拳皇97（147票）
生產商：SNK


第二位
街頭霸王III2ND IMPACT（27票）
生產商：CAPCOM


第三位
街頭霸王 III （23票）
生產商：CAPCOM

三大最期待 PlayStation 新作


第一位
BIO HAZARD 2（166票）
生產商：CAPCOM


第二位
鐵拳3（152票）
生產商：NAMCO


第三位
拳皇97（60票）
生產商：SNK

三大最期待 SATURN 新作


第一位
拳皇97（196票）
生產商：SNK


第二位
櫻大戰2（150票）
生產商：SEGA


第三位
超級機械人大戰F（完結編）（145票）
生產商：BANPRESTO

三大最期待移植 PlayStation 遊戲


第一位
超級機械人大戰F（61票）
生產商：BANPRESTO


第二位
街頭霸王 III（53票）
生產商：CAPCOM


第三位
櫻大戰（33票）
生產商：SEGA

三大最期待移植 SATURN 遊戲


第一位
FINAL FANTASY VII（86票）
生產商：SQUARE SOFT


第二位
拳皇97（39票）
生產商：SNK


第三位
街頭霸王 III（19票）
生產商：CAPCOM

三大最期待中文化 PlayStation 遊戲


第一位
FINAL FANTASY VII（102票）
生產商：SQUARE SOFT


第二位
生化危機（72票）
生產商：CAPCOM


第三位
心跳回憶（35票）
生產商：KONAMI

三大最期待中文化 SATURN 遊戲


第一位
超級機械人大戰F（78票）
生產商：BANPRESTO


第二位
櫻大戰（56票）
生產商：SEGA

第三位
下級生（38票）
生產商：ELF

三大最受歡迎男主角


第一位
八神庵（93票）
遊戲：拳皇'97


第二位
KEN（39票）
遊戲：少年街霸2


第三位
古蘭特（30票）
遊戲：FINAL FANTASY VII

三大最受歡迎女主角


第一位
不知火舞（64票）
遊戲：餓狼傳說


第二位
春麗（28票）
遊戲：街頭霸王系列


第三位
真宮寺櫻（22票）
遊戲：櫻大戰

珍藏《鐵拳 3》月曆送給你！

今期獎品

PlayStation 主機　1 名
PlayStation 版
《鐵拳 3》月曆　5 名

《PARADISE EVE》海報　2 名
《BATTLE FORMATION》墊板　1 名





截止日期：1998年1月31日

第 64 期

「Player's choice」抽獎得獎名單

PlayStation 主機
馮永昌

Sega Saturn 遊戲《羅媚斗 RABBIT》
CHAN KA YEUNG

Playstation 遊戲《BABY UNIVERSE》
馮煥國

《LAGNACURE》
LAI KIT CHOI

《LAYER SECTION》海報
徐曉恩

《NOON》海報
CHAN WING HO

《NIGHTMATE PROJECT YAKATA》海報
顏安龍

《ASUKA 120% BURNUNG FEST. SPECIAL PLUS》商品
LI KA TONG

《JUNGAL PARK》面具
吳文敬

《CRIME CRACKERS》卡
毛莉真

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

第 66 期 PLAYER'S CHOICE 參加表格

姓名：＿＿＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿　身份證號碼：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿　聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1. 你最喜愛的 PS 遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

2. 你最喜愛的 SS 遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

3. 你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

4. 你最期待的三款 PS 遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿

5. 你最期待的三款 SS 遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿

6. 你最希望移植到 PS 上的遊戲
原著機種：＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

7. 你最希望移植到 SS 上的遊戲
原著機種：＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

8. 你最期待中文化的 PS 遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

9. 你最期待中文化的 SS 遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

10. 你最喜愛的男性遊戲人物
人物名稱：＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿

11. 你最喜愛的女性遊戲人物
人物名稱：＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿

12. 你需要哪個遊戲的攻略本？
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

為保障閣下之私穩，請將表格放入信封內投寄。

PlayStation跟你有個約會
超級無敵 PlayStation 樂園

各位機迷都不會忘記農曆新年前的遊戲界盛事——「超級無敵PlayStation樂園」吧？年廿六、廿七（1月24、25日）便是了，想知道當中有些甚麼精采節目？看下去吧！

會場佈置大公開！！

「超級無敵PlayStation樂園」安排了很多精采節目，不想錯過的話當然要佔據有利位置啦！今次「超級無敵PlayStation樂園」的會場分戶外和戶內兩部分。《遊戲誌》特地從SCE手上弄來當日會場佈置的藍圖，現在就先帶大家揀定好位吧！

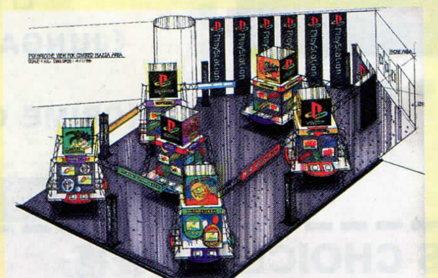
戶外主舞台

戶外部分是大會的主舞台，這 從下午開始每日都有會多項精采項目，《超級無敵掌門人》的三位主持曾志偉、林曉峰、錢嘉樂都會在這個舞台跟大家大玩特玩。此外主舞台上還會舉行多項遊戲比賽，在PlayStation展覽會中例必出現PARAPPA和巨型PlayStation手掣也會從日本空運到港，在這次「超級無敵PlayStation樂園」出現助慶。而在這裏舉行的《鐵拳3》比賽更會送出獎盃和風間仁的拳套給得冠軍哩。



戶內試玩台

SCE、SQUARE、NAMCO、HUDSON、KONAMI、BANDAI六大廠商齊集於此，各據陣地，擺出最強最新的遊戲供大家試玩。



《遊戲誌》都有份參展！！

這樣大型的PlayStation盛事，怎可少了《遊戲誌》的份兒。這次《BIO HAZARD 2》將以行貨形式發售，而《遊戲誌》又跟CAPCOM合作推出攻略本，三方面自然一拍即合，齊齊大搞《BIO HAZARD 2》EVENT了！這個「GAME PLAYERS TIME」將分別於1月24日下午5時半及1月25日下午4時半舉行，屆時節目包括JJ預告《BIO HAZARD 2》的內幕，我們又會大派特製的《BIO HAZARD 2》珍藏PlayStation記憶卡貼紙，還舉辦一個別開生面的「刀仔鋸殭屍」的遊戲。大家要試試在兩分鐘之內操縱女主角CLAIRE以小刀一柄力敵遊戲開始時的殭屍，中途不准回復，看誰能夠殺得最多。



「超級無敵 PlayStation 樂園」試玩遊戲名單

戶內試玩台

展出內容或有變更，以大會公布為準

遊戲名稱	預定展出形式
BANDAI	
機動戰士Z高達	成品版
在星中發現！！他媽哥治	體驗版
GUNDAM BATTLE MASTER 2	體驗版
NAMCO	
風之古洛羅亞	成品版
TALES OF DESTINY	成品版
MICRO MECHINES	成品版
NAMCO ANTHOLOGY 1	體驗版
鐵拳3	體驗版
KONAMI	
NBA POWER DUNKERS 3	英文體驗版
GOAL STORM '97	英文體驗版
VANDAL HEARTS	英文體驗版
幻想水滸傳	英文體驗版
惡魔城X～月下之夜想曲	英文體驗版
凝望騎士	體驗版
心跳回憶劇場系列～彩之愛歌	體驗版
TWIN BEE RPG	體驗版

遊戲名稱	預定展出形式
SQUARE	
陸行鳥之不可思議迷宮	成品版
XENOGEARS	體驗版
PARASITE EVE	體驗版
武士道之刃貳	體驗版
HUDSON	
BLOODY ROAR	成品版
BOMBERMAN WORLD	成品版
電波少年	錄影帶
BOMBERS WARS	錄影帶
SCEI	
大家的哥爾夫球	成品版
古惑狼2	成品版
PARAPPA THE RAPPER	成品版
GRAN TURISMO	成品版
FORMUAL1 '97	成品版

戶外主舞台

戶外主舞台
TIME CRISIS
STREET FIGHTER EX PLUS α
RAGE RACER
SOUL EDGA
DRAGON BALL FINAL BOUT
幻世虛構精靈機導彈
ACE COMBAT 2
EINHANDER
鬥神傳3
JET MOTO
RAY STORM
GUNBULLET
PUYO PUYO SUN決定盤
PUZZLE BOBBLE 3DX
三國無雙
ROCKMAN BATTLE & CHASE
COOL BOARDERS 2
雷電DX
TOMB RAIDER 2
METAL SLUG
TOBEL 2
我是東巴！
機動戰士高達：PERFECT ONE YEAR WAR
ARMORED CORE～魅影計劃
THE KING OF FIGHTERS '96
侍魂IV SPECIAL
MACROSS DIGITAL MISSION
REAL BOUT餓狼傳説
電車GO！
叮噹2

増強版



主廚：阿三杉淳

副廚：喬丹

洗米：米奇

「DURAL」99年推出

美國SEGA在1月10日，終於正式宣布SEGA有正在研製新一代的64位元主機，並預定於99年在北美推出。SEGA of America的行政總裁B.STOLAR認為，對玩家、遊戲零售商及開發商來説，在今年推出新主機並不適宜。他同時亦強調，新的主機除了網羅了最先進的技術外，也將會帶給各位用家一些前所未有的遊戲經驗，並能給予各第三廠商新的業務機會。據稱DURAL已是SEGA下一代主機的正式名稱，KATANA只是傳聞而已。之前亦曾有消息指世嘉的新主機會先後在今年底和明年初，分別在日、美兩地推出。現在北美方面的消息已得到証實，那是否表示日本SEGA也即將公布會在年底推出新機呢？而日本報章對於本年東京遊戲展中將公布這新主機的傳聞，大都採取較為肯定的態度。大家等三月看新機吧。



《PARAPPA THE RAPPER》決定開發續集！

好消息！以突破的創意見稱，剛剛在香港推出了備有七國語言（包括廣東話）字幕版本的《PARAPPA THE RAPPER》，據知因為在日本大受歡迎的關係（售出了接近70萬隻），所以SONY方面決定乘勝追擊，推出續集。但到目前為止，這遊戲的一切資料仍未正式公佈，當有進一步的消息時，我們會再為大家介紹。（阿三杉淳）

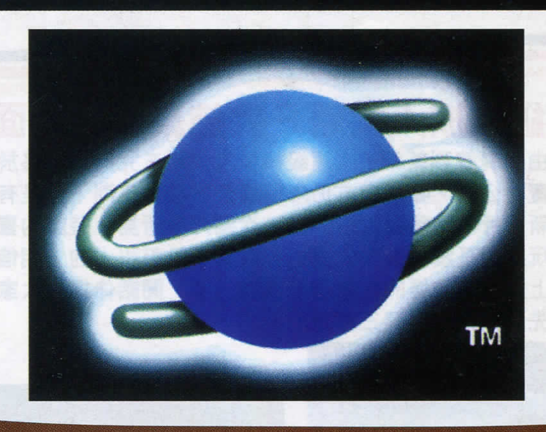


SEGA大換血行動

繼注資ASCII及公布新主機後，現在日本SEGA總公司又已經對其領導層級做出調動。現任社長兼SEGA of America CEO（Chief Executive Officer）中山隼雄（65歲）將調職，其職務將由原副社長入交昭一郎（58歲）出任，而這個月內將會召開臨時董事會商討此事，二月中左右便會有進一步的交代。至於這次轉職，據知是和SATURN的家用遊戲業務不振有關，而在新人事新作風之下，相信會有新的衝擊，尤其是碰巧有新一代主機準備推出，便更令人對SEGA前景有所期待。

消息又稱，由於中山隼雄是SEGA of America總裁B. STOLAR的主要支持人，他的去職亦間接代表著B. STOLAR的命運。SEGA of America總裁B. STOLAR作風強硬，到處得罪軟體商，搞垮整個北美市場。並且入交昭一郎認為，一個能將SATURN搞垮的人，DURAL的命運自然也會一樣。因此一般預料在五月前入交昭一郎會將B. STOLAR踢出SEGA of America，實行大換血行動。另一方面，亦公布SEGA of America因財政問題，已臨時解僱了30%的員工，同時亦停止了SATURN的生產。但SEGA亦保證他們在整個98年都會繼續支援SATURN。（阿三杉淳）





今年「ASIA JAMMA SHOW」的地點是……

前年香港的街機SHOW大家有去捧場嗎？其實應該稱為「ASIA JAMMA SHOW」才對，始終是一年一度的盛事。上年11月14日～16日在新加坡舉行，參歡情形踴躍非常，參加人數達萬多人。至於今年……傳聞香港將會再次主辦，成數有多高？根據最新消息公布，其實地點至今仍未落實，但中國上海市將會是第一考慮點，是否感到很意外呢？而主辨單位更打算尋找固定舉行地點，但暫時未有任何公布。想知其他詳情，就要留意「STREET FAXER II'」的報道了。（阿三杉淳）

《TV GAMER》停刊！

真的想不到！在日本創刊還不夠一年的新類型GAME書《TV GAMER》周刊，已在剛推出的一期宣布休刊，實在令人覺得婉惜。這書創刊時是以全新類型（GAME+副刊娛樂資訊）的姿態來取悅讀者的，基本上每一期都會以少女偶像作封面，但在約2個月前進行改革，美少女封面不見了，封面題材全部改以 GAME 為主。想不到到了今天終於停刊，也只能嘆句出版不易為，尤其是在各地的經濟都在衰退的今日，經營雜誌的真的少一點實力都不行。（阿三杉淳）

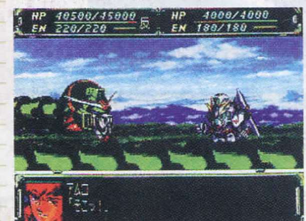


'97年3月の創刊以来、みなさんに応援していただいた週刊テレビゲーマーは、今週号をもって、ひとまずお休みさせていただくことになりました。
短い間でしたが、大変ありがとうございました。
現在、'98年春をめざして、次なるプロジェクトを立ちあげるべく鋭意準備中です。
それまで、もうしばらくお待ちください。

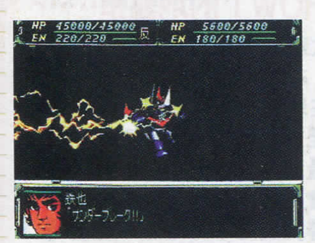
週刊テレビゲーマー編集部
編集長　水野震治

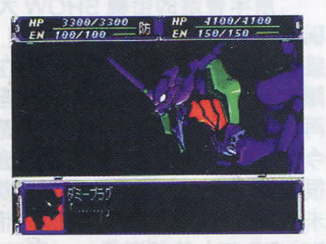
《超級機械人大戰 F 完結篇》新畫面

由聖誕等到新年，《超級機械人大戰 F 完結篇》終於有新畫面公布。雖然廠方仍未正式公布發售日期，但是有關的新圖片已陸續發放給外界。從圖片中所見，遊戲的畫面和玩法仍是沒有太大的變更，而當中最吸引人的，相信是在上集並未登場的各款超級機械人了，閒話休提，大家不妨先睹為快。（阿三杉淳）









《TAMAGOTCHI》有 SONIC

SEGA的招牌角色SONIC將會於BANDAI名作《TAMAGOTCHI》中客串。當然只是限於 SATURN 版的《SS 中發現！ TAMAGOTCHI 公園》而已。而 SONIC 的亦將會跟隨《TAMAGOTCHI》系列的習慣，改名為 SONICTCH（超音治？）實在有趣、有趣。（阿三杉淳）



血紅色的《THE HOUSE OF THE DEAD》

SATURN 版的《THE HOUSE OF THE DEAD》完成度有 40%. 預定 3 月發售。

留意 SATURN 版的血是紅色的，與街機的綠色血是完全不同的，相當震撼。（阿三杉淳）



手震震《電車 GO！》

《電車 GO！》又有新的版本推出，今次推出的是迷你遊戲機版本的《電車 GO！》，遊戲內容和操作將會和街機版的相同，而且更內置震動器，當遇上特殊情況便會震動起來。有黃、綠兩色選擇，日本售價 1000 日圓。旺角×達商場及信×中心有得賣，價錢 $180 ～ $250 不等，聽聞非常好賣，有買趁手！（阿三杉淳）



《SEGA RALLY 2》春季登場

SEGA 招牌熱門話題作《SEGA RALLY》終於推出第二集，而且更有完成度 30% 畫面公開，今次當然是以 Model 3 Step 2來製作，每秒鐘可顯示一百萬個多邊形，遊戲畫面異常悅目！日本傳媒更一致認為Model 3 Step 2將使其他致力開發 3D 主機底板的公司，在技術上與 SEGA 之間的差距愈來愈遠。《SEGA RALLY 2》預計將於春季登場，各位車迷熱切期待！（阿三杉淳）



《GRANDIA》的成績表

從今期日本雜誌「FAMI 通」的遊戲銷售榜所見，《GRANDIA》的銷量只有 181,000 隻，從這個銷售數字來看，離目標一百萬隻實在差得太遠。身為日本遊戲史上評價最高的遊戲之一，如此銷量實在令人失望。

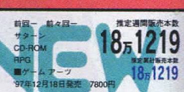
不過大家要注意一點，這是「FAMI 通」12 月 15 日到 12 月 21 日的銷售榜，而《GRANDIA》於 12 月 18 日才開始發售，即是到 12 月 21 日為止只不過發售了 3 天。而且並不是日本全國販商的總銷量，因為雜誌社報道的銷售數據是由日本主要賣場所提供，並不包含其他地區的小商戶售出數量。據消息透露，《GRANDIA》首個禮拜的日本全國銷售量是 400,000 隻，而到目前為止，銷售量是 700,000 隻左右，成績都總算可以。（阿三杉淳）





グランディア

ゲームの前半はMPが少ないので魔法のスキルを上げるのに苦労する。しかし、このゲームはダンジョンのセーブポイントで、HP、SP、MPが回復できるのだ。そこで入り口のすぐ近くにセーブポイントがある"怖いの谷"などで戦闘をくり返そう。魔法を使いまくれば簡単に魔法のスキルが上げられるぞ。



升級版ACTION REPLAY功能再升級

截稿前嘅最新消息，近日坊間出咗有一款新版嘅 PS 用 ACTION REPLAY，除咗改進咗搵 CODE 同 SAVE 嘅功能之外，仲有新增嘅抓圖同播片功能，其特別之處係可以自動搵啯啲動畫同聲音嘅檔案嚟播，冇錯，即係可以唔駛玩係 GAME 都可以立即睇到晒啲開場、過場同完場嘅 MOVIE 片，仲有前後搜畫同時間顯示添，不過好似失咗玩 GAME 嘅意義喎。（乜用 ACTION REPLAY 玩 GAME 有意義嘅咩？）（喬丹）

有買趁手，《電車 GO！》專用手掣

唔知大家買咗《電車 GO！》個專用掣未呢？哩個專用掣真係利害，個價錢可以歷久不衰，由出GAME到而家 GAME 連掣都係大約 $900 左右，不過近排個價錢有再升嘅趨勢，有鋪頭淨係個專用掣都賣到 $900 ，因為有間個專用掣而家冇貨返住，而家呢批賣晒就冇喇，下一批要等到三月先至再有新貨返，如果個消息係真嘅話，咁就真係有買趁手喇，分分鐘等到新年嘅時候冇貨都唔奇。（喬丹）



《BIO HAZARD2》銀碟再襲港

上次嘅《BIO HAZARD2》銀碟事件真係搞到滿城風雨，有聞啲翻版製造商又有新動向，事源原來美版嘅《BIO HAZARD2》係會早過日本版推出先，一月二十一號就有喇，咁啲翻版製造商就自然唔會放過呢個搵錢嘅機會啦，所以如無意外，大家可以喺美版出咗之後嘅一兩日就會見倒到處都有《BIO HAZARD2》嘅翻版碟㗎喇。（希望今次唔好又話筆者未卜先啦！）（喬丹）

BIOHAZARD 2





《TALES OF DESTINY》正版難求

被譽為 NAMCO 喺 97 年尾嘅 RPG 大作《TALES OF DESTINY》相信唔使筆者多作介紹都知有幾正啦，但係可惜哩隻 GAME 連行貨都短缺，咁啲 GAME 迷唯有幫趁水貨啦，不過又真係幾邪，就算你有心搵都未必會買到，因為呢隻 GAME 唔只少行貨，就連水貨都冇人入貨，可能佢哋對啲冇乜名氣嘅 RPG 冇信心啦，事關年中都唔知有幾多哩一類 GAME 買唔去，如果各位真係想買隻《TALES OF DESTINY》嘅話都仲可以，而家市面上都有少量水貨，不過價錢都唔平，有時冇行貨又覺得行貨都有佢可愛之處。話時話，啱啱出咗嘅一隻動作智力 GAME《骨牌先生》都係冇行貨，而今次就益咗啲反蛋碟買到斷晒市。（喬丹）





「全部的謎題都解開了……兇手就在我們之中！」

金田一少年の事件簿



～地獄遊園殺人事件～

TEXT BY偽金田一 HAJIME少尉

製造商：講談社	發售日：預定98年3月	
容量：2CD-ROM	售價：未定	記憶：未定

MEM AVG PlayStation

原作「金田一少年の事件簿」週刊少年マガジン

繼前作《~悲報島~新的悲劇》之後，名偵探金田一再度躍登於PlayStation之上！這次除了部份繼承前作的系統之外，更加上實時進行、多重故事系統、全配音對白和大量動畫畫面等元素，無論是漫畫迷還是推理迷都不容錯過！



■明智警視的設定畫！

FILE X.1

背景

在大型主題公園「貝殼遊樂場SHELL PARK」開幕的早上，雜木林中被發現懸着一具上吊少女的屍體，劍持警部發覺到這是被巧妙地偽裝成自殺的殺人事件，不過，連金田一也沒有料到，這只是一連串慘劇的序曲而已……

就在遊樂場開幕典禮結束後，一名自稱災"禍之羅妮拉"（註*）的神秘人物作出恐嚇，謂從正午一時開始，每過一小時在遊樂場內便有一個炸彈爆炸，直至五時便會有大型炸彈將整個遊樂場化成廢墟。轉眼o間，便有兩個炸彈先後爆炸，金田一需在餘下的三小時中找出剩下的炸彈，與及在場的15人中找出兇手！在首個炸彈爆炸時，「貝殼遊樂場SHELL PARK」的S字被炸飛了，變成了地獄遊樂場（HELL PARK），而這個被稱為「地獄遊園（遊樂場）殺人事件」的慘劇亦隨之展開……

註*：災禍之羅妮拉（ローレライ）——Lorelei，德國傳説中的女妖，出沒於萊茵河岩石上，以其美貌與歌聲誘惑船夫，令其觸礁。



■佐木二號！



■劍持大叔！

原創故事＋明智警視登場！



■金田一的好敵手（？），明智健悟

原全新作的故事加上充滿原作氣氛的設定，就是本作的特色！而在原著中相當受歡迎的角色，金田一的勁敵——「明智健悟」和佐木2號——「佐木龍二」亦會在遊戲中出現！而美雪的戲份亦比前作增加了。

容量大增！雙CD！



■由大量原創人物、動畫和名配音組成的最新作！

由於畫像和內容都大幅強化了，所以容量亦大增至雙CD-ROM。而且故事舞台比以前更大，人物更是全部由名配音員配音的！陣容包括了宮村優子、森村智之、結城比呂、三石琴乃等

多樣化的謎題和陷阱！



■這是……？！

除了一貫以來的心理陷阱之外，由於今次的故事舞台是「遊樂場」，藉着這獨特的環境，會有各種意想不到的謎題和陷阱出現：「密室殺人」、「完美犯罪」……你能將這些充分利用環境、構造達成的謎題解破嗎？

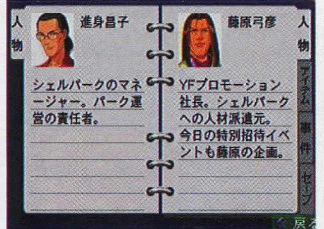
實時進行系統！



■炸彈會隨時爆炸！

由於劇情上是每一小時便有一炸彈爆炸，為忠實表現其緊張感，遊戲採用了實時進行（REAL TIME）的方式。在遊戲和畫面中都有時間顯示，在這刻不容緩的危機中，非得迅速地行動，將事件解決不可！

偵探手冊！



■協助玩者的偵探手冊

在這個危機四伏的遊樂場中，偵探手冊（探偵手帳）是不可或缺之物。它記載了在遊戲中登場角色的特徵，疑點等資料。在沒有頭緒、遇到困難時不妨拿出來看看，說不定會有意想不到的效果。

名偵探指數！



■美雪會給你怎樣的評價？

和前作同樣地，在GAME OVER或是CLEAR後，美雪便會報告出你的名偵探指數。所謂名偵探指數就是將玩者在事件中的選擇、推理和行事方式作一數值式評價，表現出你的偵探質素。

FILE X.2

兇案舞台

名稱：シェルパークSHELL PARK（貝殼遊樂場）

性質：以「海」為主題的主題公園

概要：建設中，由VISITOR WORLD、AQUA WORLD、ADVENTURE WORLD和FANTASY WORLD組成

VISITOR WORLD：由社長室、酒店、購物商場和控制中心組成的地區，在進入這個SHELL PARK時首先便會進入這區。

AQUA WORLD：由SYMBOL TOWER、AQUA COASTER和AQUA ROAD等吸引遊客的景點組成，亦是氣球屋和機械技師小屋所在地的中樞地區

ADVENTURE WORLD：由巨型迷宮、大型摩天輪、餐廳和纜車組成，在大型摩天輪上可以清楚看到整個ADVENTURE WORLD的景色。而經由纜車可通往FANTASY WORLD。

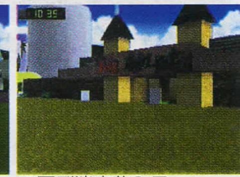
FANTASY WORLD：由鏡屋、怪獸屋和旋轉木馬組成的幻想世界。而備品倉庫、宣傳用娃娃衣的衣物間亦在這裏。和ADVENTURE WORLD以纜車連繫。



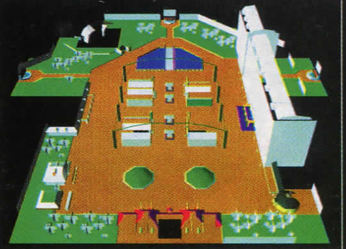
■FANTASY WORLD近景



■鏡屋



■巨型迷宮的入口



■VISITOR WORLD全圖



■AQUA WORLD全圖



■ADVENTURE WORLD全圖

■FANTASY WORLD全圖

新GAME



REAL BOUT 餓狼傳說 SPECIAL

TEXT：KOTARO

在上期《REAL BOUT 餓狼傳說 SPECIAL》中，我們已為大家簡單地介紹其遊戲的系統、全角色技的指令和COMBINATION ATTACK，而今期我們則主要介紹各人物的獨有連續技，令大家更能感受COMBINATION和必殺技組合的痛快之處。

TERRY BOGARD

COMBINATION連續技

◆空中B · C『→』↓A（×3）·↓C『→』CRACK SHOOT

◆空中B · C『→』↓A（×3）·↓B · ↘C『→』RISING TACKLE









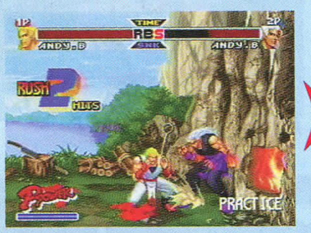
◆空中B · C『→』蹲下A（×3～4）『→』B · →C · ←C『→』POWER CHARGE『→』RISING TACKLE／ POWER DUNK／ TRIPLE GEYSER

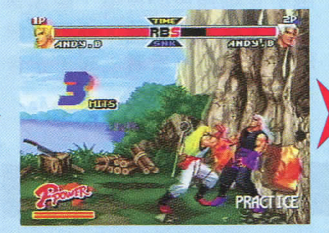
ANDY BOGARD

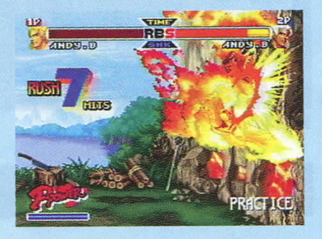
COMBINATION連續技

◆空中C『→』蹲下A（×3～4）· B · →C · ←C『→』各種必殺技、超必殺技、潛在能力









◆空中C『→』B · B · ↘C『→』空破彈／ 昇龍彈／ 超裂破彈

EX ANDY BOGARD

COMBINATION連續技

◆空中C『→』↘A · C · C · C『→』闇浴蹴『→』苦無彈

◆空中C『→』B · B · ↘C『→』超裂破彈









◆空中C『→』近距離站立A『→』蹲下A（×3）· B · →C · ←C『→』激 飛翔拳／ 斬影拳 穿／ 絕 裂破彈／ 爆裂天翔拳『→』苦無彈



JOE HIGASHI 東丈

COMBINATION連續技

◆空中C『→』B · B · ↘C『→』TIGER KICK／ SLIDE SCREW

◆空中C『→』←A · C · C · C『→』爆裂拳（『→』爆裂拳HOOK）／ PRESSURE KNEE（『→』黃金之脹脛）／ SLASH KICK／ TIGER KICK／ HURRICANE UPPER／ 爆裂 HURRICANE









◆空中C『→』B · B · →C · ←C『→』PRESSURE KNEE（『→』黃金之脹脛）／ SLASH KICK／ TIGER KICK／ HURRICANE UPPER／ 爆裂 HURRICANE



不知火 舞

COMBINATION連續技
◆空中C『→』B · B · C『→』必殺忍蜂／超必殺忍蜂
◆近距離站立C（2 HIT）· C · C『→』鼯鼠之舞



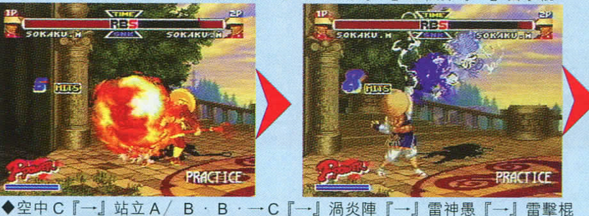



◆空中C『→』蹲下A（×2～4）· B · →C · ←C『→』花蝶扇／亂花蝶扇／龍炎舞／陽炎之舞／必殺忍蜂／超必殺忍蜂

望月雙角

COMBINATION連續技
◆空中C『→』站立C · C（2 HIT）『→』邪棍舞『→』降破／突破『→』雷擊棍
◆空中C『→』站立C · C（2 HIT）『→』憑依彈『→』雷擊棍






◆空中C『→』站立A／B · B · →C『→』渦炎陣『→』雷神憑『→』雷擊棍

BOB WILSON

COMBINATION連續技
◆空中C『→』↘A · ↓B · ↓C『→』SIDE WINDER『→』LYNX FANG



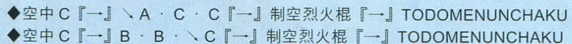



◆小跳躍C『→』蹲下A（×1～3）· B · ↘C『→』MONKEY DANCE『→』LYNX FANG

HON-FU

COMBINATION連續技
◆空中C『→』↘A · C · C『→』制空烈火棍『→』TODOMENUNCHAKU
◆空中C『→』B · B · ↘C『→』制空烈火棍『→』TODOMENUNCHAKU








◆空中C『→』站立B · B · →C · ←C『→』九龍之讀／制空烈火棍／雷光石火之地／雷光石火之天／炎之種馬／爆發五郎／CADENZA之嵐

BLUE MARY

COMBINATION連續技
◆空中C『→』C · C · C · ←→B『→』SPIN HEEL ATTACK
◆空中C『→』B · B · ↘C『→』VERTICAL ARROW『→』M.SNATCHER






◆空中C『→』B · B · →C『→』SPIN FALL／ STRAIGHT SLICER（『→』STAND FANG『→』SPIN HEEL ATTACK）

EX BLUE MARY

COMBINATION連續技
◆空中C『→』C（2 HIT）『→』STRAIGHT SLICER『→』M.CLUB CLETCH『→』LEG PRESS






◆空中C『→』↓B · ↓C『→』M.SNATCHER『→』FACE LOCK COMBO『→』LEG PRESS



FRANCO BASH

COMBINATION連續技
◆空中C『→』站立A・C『→』DOUBLE KONG／ GOLDEN BOMBER／ MEGATON SCREW／ GUTS DUNK





◆近距離站立A・B『→』WAY BING BLOW『→』遠／近距離站立A・C『→』GOLDEN BOMBER／ MEGATON SCREW

山崎龍二




◆空中C『→』站立A（×3）・B・↘C『→』蛇使・上段／ GUILLOTINE（『→』凹）





◆大跳躍B・C『→』站立A（×3）・C『→』制裁之匕首

COMBINATION連續技
◆對手於版面邊，空中C『→』A・C『→』GUILLOTINE『→』凹
◆空中C『→』↘A・C・C・C・C『→』制裁之匕首／ 蛇使・下段

秦 崇秀

COMBINATION連續技




◆帝王神眼拳（空中）『→』A・↓B・↘C『→』帝王天耳拳





◆空中C『→』A・↓B『→』帝王神足拳／ 帝王天耳拳

秦 崇雷

COMBINATION連續技
◆空中C『→』B・B・→C・←C『→』帝王神足拳／ 真 神足拳
◆空中C『→』A（×3）・C『→』帝王神足拳／ 真 神足拳





◆空中C『→』C・C・↓C・↓↘→C

DUCK KING

COMBINATION連續技
◆空中C『→』↓C・↓C『→』DANCING DIVE（『→』SHOCKING BALL）／ HEAD SPIN ATTACK
◆空中C『→』A・B・↘C『→』BREAK STORM『→』SHOCKING BALL
◆空中C『→』起上C『→』FLYING SPIN ATTACK『→』





◆空中C『→』↓C・↓C・↓C・↓↘→↗B『→』SHOCKING BALL

KIM KAPWAN





◆空中C『→』站立B・B・→C・←C『→』半月斬／ 空砂塵／ 霸氣腳／ 鳳凰腳




◆空中C『→』C・C・→C・→↓↘A





◆空中C『→』↓B・↓B・↘C『→』飛燕斬（『→』天昇斬）／ 空砂塵



COMBINATION連續技
◆空中C『→』飛翔腳『→』戒腳



BILLY KANE

COMBINATION連續技
◆空中C『→』↓C・C・↓↘→C





◆空中C『→』蹲下A・B・→C・←C『→』火龍追擊棍/ 三節棍中段打（『→』火炎三節棍中段突『→』頭割下方擊）

EX BILLY KANE

COMBINATION連續技
◆空中C『→』蹲下C・C・↓C・←→C『→』頭割下方擊






◆對手於版面邊，空中C『→』A・B・→C・←C『→』三節棍中段打『→』火炎三節棍中段突『→』紅蓮殺棍『→』頭割下方擊

CHENG SIN ZAN

COMBINATION連續技
◆空中C『→』蹲下A（×1～5）・遠距離站立A・C『→』輕破岩擊/ 氣雷砲・前方





◆空中C『→』A・B・↘C『→』氣雷砲・對空

TUNG FU RUE

COMBINATION連續技
◆空中C『→』A・↓B・↘C『→』烈千腳/ 箭疾步
◆空中C『→』A・B『→』旋風剛拳





◆空中C『→』A・B・→C・←C『→』箭疾步/ 烈千腳/ 旋風剛拳/ 擊放

EX TUNG FU RUE

COMBINATION連續技
◆空中C『→』A/ B『→』旋風剛拳



◆重舊箭疾步『→』BRAVO烈千腳

LAURENCE BLOOD

COMBINATION連續技
◆空中B・C『→』C・C・C・C『→』重BLOODY SPIN/ BLOODY SABE/ BLOODY FLASH





◆空中B・C『→』B・B・→C・←C『→』重BLOODY SPIN/ BLOODY SABE/ BLOODY FLASH

WOLFGANG KRAUSER

COMBINATION連續技
◆空中C『→』A・C『→』LEG TOMOHAWK（『→』DIVING ELBOW）/ BRITZ BALL・上段/ BRITZ BALL・上段/ GIGATIC PSYCLONE/ UNLIMITED DESIRE/ UNLIMITED DESIRE 2
◆UNLIMITED DESIRE（7 HIT）『→』A・C『→』LEG TOMOHAWK『→』DIVING ELBOW





◆C・C・↓↘→C『→』DIVING ELBOW

GEESE HOWARD

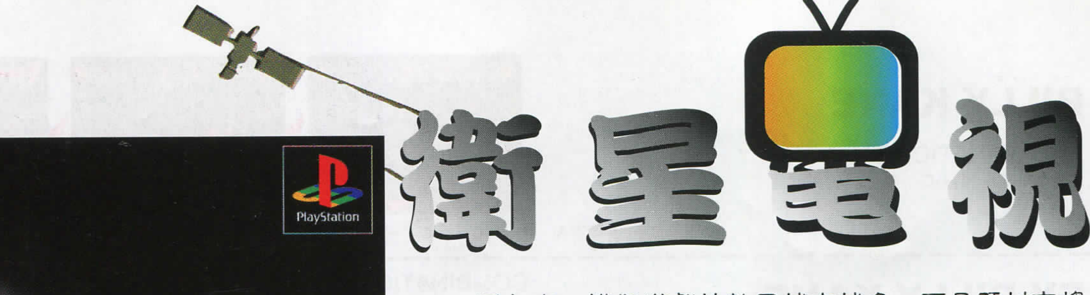
COMBINATION連續技
◆輕邪影拳『→』垂直小跳躍疾風拳『→』垂直起上小跳躍DOUBLE疾風拳/ B・B・→C・←C……





◆空中C『→』蹲下A（×2～4）・B・→C・←C『→』邪影拳（『→』雷鳴豪破投/ 垂直小跳躍疾風拳）/ 烈風拳/ DEADLY RAVE





衛星電視



近年來，模擬遊戲的數目越來越多，而且題材亦趨向多元化以及廣泛，現在就連衛星電視也加入其中，令大家能夠一試做電視台台長的滋味。

至於如何開始你事業的第一步呢？不如先知道怎樣去操作，然後再逐步和大家一起創辦第一個電視頻道。



文：仁魂

基本操作

方向掣	移動浮標
○掣	決定／選取
×掣	取消／顯示設定畫面
△掣	更改主畫面的頻道顯示模式
L1／R1＋方向掣	加快浮標的移動

第一個頻道啟播

作為社長，開公司的第一步便是聘請一名好秘書，《衛星電視》裏面總共有四名人選，分別是兩男兩女，至於選錄哪一位，完全由你自己去決定。





正式開始之後，你會有三千五百萬日圓的資金，第一件事當然立即開始創立頻道，方法很簡單，在主畫面的空白方格按○掣，選擇「番組制作」便可。



首先是決定頻道的題材，共有八種選擇，大致上可分為四組：——

藝術性——電影／音樂（ミユージック）
教養——新聞報道（ニユース．報道）／教育．資格
雜學——娛樂（エソターテイメソト）／趣味．實用
直感力——體育（スポーツ）／總合

跟着大家便決定當中的內容，雖然總數是有200個，但是最初在每一種題材，你只能選擇第一級的十個內容，至於增加可供選擇數目的方法，便是爭取每種題材頻道的契約人數。

身為社長當然不用自己去負責製作，於是要前去找負責創作人，據了解創作人的總數是300位左右，不過選擇畫面是不會一次過顯示出來，而這些創作人是分有等級，由最差的D級去到最高的S級。選擇負責人的時候，能夠知道他的能力、頻道的製作費以及維持費，簡單而言，所謂的製作費是投資金額，至於日後可不可以回本這問題，便要看你的造化，而維持費則是每個月的支出。決定負責人之後，你還有最後機會去增加或減少製作費的數額。一切準備就緒，你第一個電視頻道正式啟播！



事後跟進

成立一個頻道之後，若大家在那方格上面按○掣的話，能夠有三個行動進行，首先是收看那頻道的一切資料，例如它的內容、收支總額及增長數字等等。此外，大家亦可以以廣告宣傳來催谷，時段為三個月，費用是二百萬日圓，但是要注意這個數額會加入製作費裏面，當作投資金額，然而若果收視或收入一直不理想的話，大家惟有把那個頻道出售。另一方面，按×掣便會顯示設定畫面，至於選擇項目有：——





タイムスタート：繼續遊戲

廣域表示：令大家更為容易觀察所有頻道的情況

タイムスピード：調較遊戲的速度

CH表示切換：把主畫面的頻道顯示模式變更，包括「映像CH」，收看契約者數目以及增減情況的「契約者CH」，以及收看收支總額以及增減情況的「收支CH」。

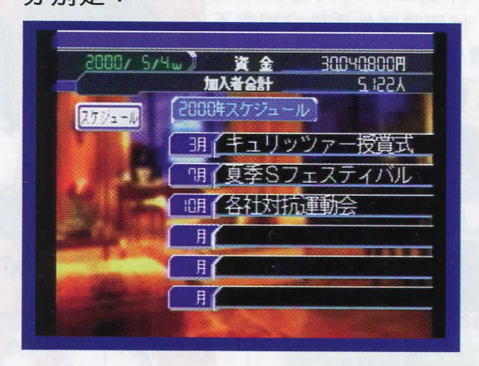
秘書室：會見秘書（容後詳述）

ツステム：進行記錄及離開的地方。

日日夜夜陪伴你·七千年都不變

《衛星電視》中，相處得最長的便是你的秘書，無論環境順逆，疾病健康、事無大小，甚至很久沒見，她（他）都會向你報告，通常在主畫面的左方，見電話響起的時候，正代表她（他）需要你的出現。

不過你平常都可以入去找她（他），這時會有六個選擇項目，分別是：——



スケジュール

讓大家能夠知道這一年大事的計畫表，特別是那些頒獎典禮，從而作為營運的參考數據。

マカデミー賞——電影
レミー賞——娛樂
ブユーリッシア賞——音樂
ノーブル賞——教育·資格
フアッツヨソッツヨー——總合

收支·資金

看到一年時間內的收入、支出和資金的線形圖。

加入者·契約者

看到一年時間內的加入者及契約者的線形圖。

ジヤソル割合

能夠知道你公司頻道題材的比重。

決算報告

顯示出上年度的財政報告。

會社概要

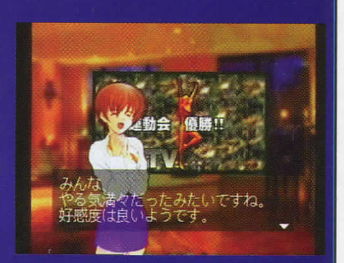
列出你公司的一切資料。

大件事終於發生！

秘書生日，身為社長當然可以和她慶祝生日，便是送給她一百萬日圓，折合港幣約六萬元，果然闊佬老闆俏秘書。



每年十月都是電視台之間的運動會，雖然友誼第一，勝負第二，不過成為冠軍的話，知名度會因而提高。



節目負責人的才華受到賞識而離開，也沒有所謂，但他負責的頻道卻即時停止，大家要重新付款成立過，若果他負責了十個頻道的話，後果實在不堪設想。



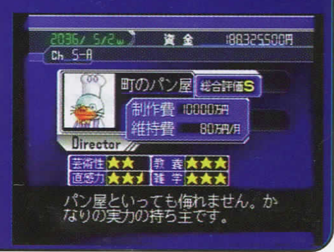
然而另謀高就也都不太過，但竟然自然失蹤，最可惡的是再次找創作人的時候，見到他重新出現，而且是完全當無事發生過。



驚人發現！300名創作人之中，能力最高的一位竟然是一名小女孩，實在無話可說，難以相信。



呀！果然有性格，可以夠膽披上這件動物服飾來見工，如果是現實生活的話·····







心跳回憶劇場系列vol.2

彩之愛歌

TEXT：GPM

AVG　製造商：KONAMI　發售日：98年3月19日
價格：5800日圓　容量：CD-ROM　記憶：BLOCK數未定

MEM  SEGA SATURN/ PlayStation

*畫面仍屬開發中

序言

在《心跳回憶》內的云云眾多女角中，充滿藝術氣質的片桐彩子相信在不少玩者心中留下深刻印像（特別是她那「壯觀」的髮型……），而繼虹野沙希之後，這次終於輪到這位操古怪英語的美術部高校二年級生了！

STORY

故事發生的季節在秋天的私立光輝高校，文化祭就在數天之後，可是，身為校內相當受歡迎的業餘樂隊結他手的主角（即是玩者），始終未能譜出一首新曲；就在他正在煩惱之際，片桐彩子出現在他的面前。她漫不經心的一句話，令主角蒙受極大的打擊。雖然對彩子來説，她並沒有什麼深刻的意圖。但是這一句，就令主角不斷反思：「究竟我的樂曲缺少了什麼東西呢…？」距文化祭的日子只餘數天，他的煩惱能否在這幾日間解決呢？

SYSTEM

遊戲玩法跟同系列上集的《虹色的青春》大同小異。簡而言之就是將箭頭指向畫面的人物或物件進行調查和會話，以令故事發展下去。會話中不時會有三擇的問答題出現，玩者可依自已的喜好作答，這些選擇會令故事的進行產生微妙的變化。

人物介紹

片桐彩子：

美術部所屬私立光輝高校的二年級生。雖然口音比較古怪，但言談間經常夾雜着英語單字，性格亦有點鬼妹仔，喜歡唱卡拉OK，一拿住米高風便捨不得放手。



康司（鼓手）

他給人的印象是一名開朗爽直的少年，為樂隊帶來不少歡樂的氣氛。（CV：堀川亮）



■片桐彩子和主角的邂逅場面？



■籐崎詩織今集仍會出場，但幾時才會擔正呢？



■上集專做電燈膽的秋穗，今集看來更加可愛了

主角的拍檔——校內最受歡迎的樂隊組合

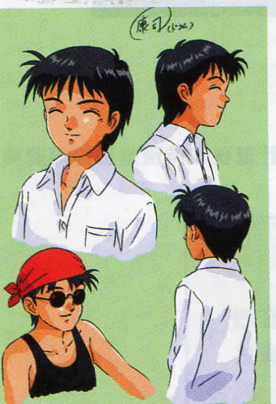
巧實（低音結他手）

外貌出眾的男低音結他手，他與樂隊的受歡迎程度不無關係（CV：置鮎龍太郎）



■很令人羨慕的巧實



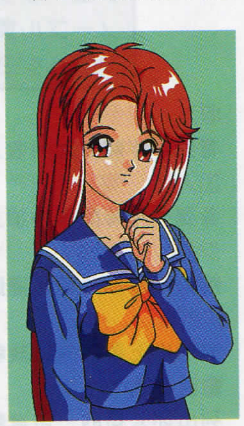




■鈴音和片桐，無論由任何角度看都是人見人愛的女孩。主角的抉擇將會如何呢？

美咲鈴音（KEYBOARD）

樂隊中的鍵琴手。遊戲中當然會有她的迷你故事，她與主角的關係可能比片桐與主角的更深，會否發展為三角戀呢？擔當的聲優——桑島法子，曾經為「機動戰艦那迪哥」中的女主角配音。





AZEL PANZER DRAGOON RPG

ALEL~PLANZER DRAGOON RPG~

宿命與希望之龍出擊！介紹第二回

TEXT BY 見習龍騎兵HAJIME少尉

RPG
MEM
製造商：SEGA
容量：4CD-ROM
發售日：1998年1月29日
售價：6800日圓
SEGA SATURN

帝國機密檔案δ

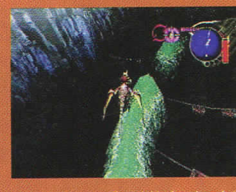
帝國年代記

帝國曆	時期	事件
前 80 年 ~	帝國建國期	在這時代已有使用舊世紀科技的記錄，大陸沿岸的遊牧民族將攻性生物擊退，開始了土地的開拓活動，生活方式則和日後的盜掘集團(シーカー）差不多。而這批人可說是帝國的祖先。
0 年		皇太祖（後世追封）發動將遺跡內全部的攻性生物驅逐，重掌其操作權之行動。其後，他憑藉遺跡內的設備，作出了「人類復權」宣言。
5 年	—	遺跡發掘行動和居住圈繼續擴大，人類以帝都　為中心集結起來。
6 年	—	帝都受到攻性生物群的襲擊，但憑着及早發現，與及將帝國研究、發掘出的舊世紀兵器投入實戰而成功將其擊退。此戰後正式編成了帝國軍。
7 年	—	以研究舊世紀遺跡為目的之研究機關「研究院」（アカテミ）成立，並進行極秘研究。其設備皆位於皇宮內製造，而此時已開始進行空中浮移機械、引擎的研究。
15 年	—	皇太祖駕崩，二世登位。
16 年	—	對攻性生物戰，帝都第二次攻防戰展開，帝國軍再度成功將之擊破。
20 年	—	二世在對攻性生物戰中戰死，當時只有19歲的皇太子繼位為第三代皇帝，他在喪父之痛中開始着眼於研究有關活用「引擎」的兵器。其後，帝國恐怖的象徵——帝國空中戰艦隨之誕生。
29 年	—	以帝國空中戰艦為母體的戰艦初次參戰，將遺跡的攻性生物GUARDIAN（ガーディアン）擊滅。
35 年	—	第三代皇帝以「帝國」的名字，發表建國宣言。將35年前正式大規模發掘遺跡、發表「人類復權」宣言之日制訂為帝國曆0年，追封祖父為皇太祖，自稱「帝國第三代皇帝」。同時作出了「皇族乃聯繫舊世紀之民、遺跡皆為帝國之物」的宣言。
35 年 ~	—	有關遺跡所有權歸帝國的言論引起邊境人仕的反對，並開始了持續不斷的地域紛爭。
39 年	帝國領土擴大期	鄰近的綠洲都市國家群受到攻性生物的侵襲而陷於苦戰，帝國以救助的名義以派出帝國軍，但軍隊在擊退攻性生物後仍繼續駐留。
43 年	—	綠洲都市迪特（ディド）為帝國兼併
45 年	—	綠洲都市利維斯（リ・ヴイス）為帝國兼併
46 年 ~	—	地域紛爭、對四周各國的侵攻併合持續不斷
48 年	—	三世駕崩，四世登位。但由於第四代皇帝病重，實權落在帝國軍和進行舊世紀研究的「研究院」之中。
49 年	—	四世病歿。五世登位後在舊世紀「引擎」的實驗意外中死亡。
52 年	—	由於五世後繼無人，第三代皇帝之弟即位為帝國皇帝六世。
55~56 年	—	為找尋更多的遺跡，帝國開始遠征行動。次年，開始找尋被稱為「塔」的遺跡。
69 年	—	發生了「強奪空中戰艦事件」，帝國指為綠洲國家集合體美卡尼亞(メッカニア）的所為。但後來有証據指出事件實為帝國自導自演。
70 年	—	帝國展開了報復行動，侵攻美卡尼亞。美卡尼亞紛爭爆發。
71 年	—	在美卡尼亞、艾比斯（エルビス）上空附近發現移動中的巨大舊世紀飛行船，帝國將之稱為薛古夫（シェルクーフ），它向着被帝國蹂躪的美卡尼亞邊境飛去，而同時，亦確認了「龍」的存在。《PD2》
72 年	—	制壓美卡尼亞，開始調查在紛爭中目擊的「龍」。
82 年	—	第六代皇帝歿，七世繼位。
85 年	—	發現了傳說中的「塔」，帝國展開調查。發現此遺跡和「龍」有極深的關係，調查繼續。
89 年	—	進行「塔」的起動實驗。同時，第二次與龍遭遇，為防止帝都被入侵而派出的帝國空中艦隊被擊破。而且因受「龍」呼應而起動的「塔」出現了大量攻性生物，帝都為紅紅烈火所包圍。《PD1》
90 年	—	帝國軍再編成計畫、帝都重建計畫展開。為代替在對「龍」紛爭中被毀的皇宮，皇帝專用超大型艦域戈力號（グリグオリグ）動工興建，在完成後皇帝會移居其中。
91 年	帝國末期	為「國土復活」而實行一系列新制度。其中包括了「臨時徵税」，令帝國國民的税務負擔大增。
99 年	—	提交「有關塔及龍的報告」。同時，此類兵器（？）的發掘工作在邊境發掘所展開了。
100 年	—	域戈力號完成
102 年	—	由於帝國的重税導致民變動亂頻生，但一一為帝國以武力鎮壓。人們開始將「打倒帝國」的希望寄託在傳說中的「龍」身上，而「龍」亦成了反帝國的象徵。
110 年	—	特0號噴進彈實驗失敗，導致帝國的地方都市消滅。
119 年	—	古利明（グレイメン）叛變。《AZEL》










(旧世紀の記録機械だ…)



探索

我騎着龍慢慢飛回地面，在我眼前的是發掘所上空，和我跌下的地方似乎有一段距離。於是我四處張望一下，可是連個人影都看不見，只有一些不明所以的旗幟和懸在半空的木箱（可以用LCS調查，但沒有甚麼特別效果）。於是稍微前進一點，就看到一個和遺跡　那些柱子有些相似的東西，在調查（LCS的ACCESS）後便找到一件喚作「FIELD MAP（フィールドマップ）」的物品，有了它便可看到這區的全地圖而不用AUTO MAP。之後，我便沿着峽谷一直往前進，又在兩個「小島」中的其中一個上發現很像柱子的東西（ITEM BOX），我叫龍把它破壞掉（LCS的BREAK），便取得了一件名為「STUN CLEARスタンクリア」的藥品。跟着在另一處也找到了類似的東西，既然放在那裏沒人管，我就不客氣拿走了……

跟着一直往前飛，在一根石柱上又發現了一件奇怪的東西，它明顯是從遺跡中發掘出來的，調查後才知道是舊世紀的記錄機械（SAVE POINT），更不可思議的是可回復龍的體力。在四處察看一番之後發覺沒甚麼特別的，只有一個礦坑通道在山邊，這時只見龍好像注視着甚麼似的（LCS的ENTER），反正也沒有其他通路，便進去看看吧！




(発掘物を運ぶコンテナだ)


あの男…クレイメン達を追え…






隊長、これは…

仇恨

由礦坑通道到了另一區域，映入眼簾的是熟悉而又陌生的地方——探掘場；熟悉的是直至不久前我還是待在這裏負責看守的工作，陌生的是以往只有在地上仰望天際，從空中俯視還是頭一回。降落後，只見四處散佈着採掘用的物資，我回望龍，只見牠像乖乖地在等我般，便安心地向凌亂的入口走去。遺跡入口已被封死了，我在一旁的雜物中找到「YELLOW GRASSイエロガラス」等ITEM，就在其中一件貨箱後，發現了奄奄一息的傭兵隊隊長……

「隊長！……還生存着……沒有事吧?」

「快走！那些傢伙沿着山谷……向北走了…去追那個叫古利明的人……在真正的帝國軍來到前……」

「古利明？是誰？這到底是甚麼一回事？為甚麼要去追那些傢伙？」

「帝國特務部隊…我聽聞過那率領黑色艦隊的人的事……那傢伙……嗚唔」

隊長好像很辛苦的樣子

「帝國看到這　會懷疑我們的……除了奪回那發掘物之外…你沒有其他辦法……在我的衣袋　……」

「隊長，這是……」可是隊長沒有説話「隊長！」

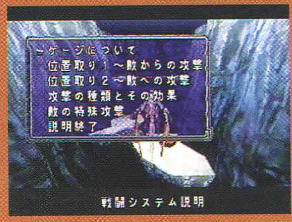
待我如同兒子一般的傭兵隊隊長，就在我的眼前斷了氣。我拿着地圖，內心已被復仇所充斥着。古利明，大概是那個首領模樣，白髮的中年人吧？戴面具的大漢、還有那個高大沈默的……這三個人，不管你們逃到哪裡，我艾傑都會找上你們！

初戰

再度騎上龍之後，先回頭從平台上的ITEM BOX取過ITEM，我便踏上我的復仇的旅程（這時開始會有戰鬥操作説明，建議玩者看一看）。在這採掘場中有好些礦車雜物，雖然可將之打下深淵，但沒有甚麼特別效果。倒是在其中一個ITEM BOX中可得到5個BLUE GRASS（ブルーグラス）。之後，在兩旁發現了好些礦洞，其中有些會有ITEM BOX在其中，而且很多都是互通的，很易迷路。（可暫停後以AUTO MAP確認位置）此外，又發現了另一個懸掛在半空，形狀有些不同的記錄機械，可在這裡記錄。

就在此時，一群叫古路（クルル）的攻性生物突然出現了！初次的戰鬥令我有點手忙腳亂，幸好牠們都不是純血種*攻性生物，實力本來就不高，加上現在我騎在傳説中的攻性生物——龍身上，沒甚麼好怕的。牠們只能攻擊前方90°的物件，只要保持不進入這個區域就可以毫髮無傷的消滅牠們了。再飛了一會，又遇上了一種叫沙普利（シャプリ）的魚型（但在天空飛……）攻性生物，牠可以巨大的口襲擊前方、以矢骨刺向兩側的敵人，牠的死角就只有正後方。而且牠的動作敏捷，一不留神就會跑到後方來攻擊。不過也只有這一點值得注意而已，實在是不足為懼的傢伙。




戦闘システム説明











暗雲

在空中飛了好一會，到了山谷間一個丁字路口的時候，從右面突然吹來陣陣強風，幾乎給弄個人仰龍翻。原來是防止飛行的攻性生物侵入用的風網，由於無法硬闖的關係，只好想辦法關掉。我從之前得到的另一件「FIELD MAP」中得知在左面有洞穴，便進去看看。

一進入山洞便聽得噪音傳出，於是我往洞　更深處飛。在盡頭牆上找到的不知名機器，似乎是開關了！但如何運作呢？即管用龍來試試吧！只見藍光一閃，機器便停止了運作，再來一次又會運作起來……雖然不太清楚箇中道理，為了關上風網，應把它關了吧！回去看看，那些巨大的「扇葉」果然停了下來，好，這麼簡單就擺平了。不過這風網要保護的是甚麼呢？穿過了一大群扇葉之後，便看到通往另一地區的礦坑。穿過坑道後，出口旁就有一個ITEM BOX，我當然不客氣拿走了。再往前飛，赫然發現一艘帝國空中戰艦殘骸，其記錄儀（レコーダー，以LCS的ACCESS調查便可得到）上似乎記錄了一些重要的東西……

「你、你這是甚麼意思！？你知道嗎？！」

「古利明艦回覆：確認不到！」

「……這個地方，那發掘物……是要奪取「龍」嗎？全艦！採取戰鬥隊形！」

「不行！有噴射彈急速接近……沒有時間避開了！」

「沙~沙~~」

這時，吊在半空的殘骸斷裂，墜進無底深谷之中。

（奪取『龍』？隨了牠之外還有別的龍存在嗎！？）我想




(何の為の装置なんだろう？)

(さっきのがスイッチだったのか……)

(さっきのがスイッチだったのか……)

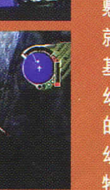





(ドラゴンを奪われた…？)









溪谷之死鬥

來到這裏，我發現峽谷兩旁都有一些瀑布，可是再美的景色都沒有時間欣賞，在峽谷盡頭等着我和龍的竟是攻性生物沙普利的巢！由於它是懸在兩邊山崖之間的，不打倒牠似乎就過不了去，所以沒辦法了！「牠」的基本攻擊是放出酸液和放出幼體，以幼體的大顎攻擊。我初時以為先把牠的幼體統統打掉便不用怕，怎料牠的幼體像出之不盡似的，不管怎麼打，牠還是會立即放出新的，永遠保持着五、六隻；集中攻擊牠的弱點（雷達中紅色區域）又會受到猛攻，這樣下去再多的回復ITEM也不夠用，只好躲到牠攻擊的死角。不料牠的反應快得嚇人（牠會立即轉向令你位於紅色區域），幸而邊打邊以手槍攻擊的戰術頗有效，不用一陣子牠便化作肉屑，散落在空中；不過說也奇怪，牠的幼體竟在母體被擊倒後自滅，是怎麼一回事？不過這也說明了「不理會幼體，集中攻擊母體」的戰法是正確的。之後，在這個區域將再沒有沙普利的蹤影了吧？

之後便到了一條瀑布，可以就這樣飛過它了吧？正當我這樣想的時候，才發覺在水簾後似乎有甚麼東西……是洞窟？進去看看吧！果然，在內　有好幾個ITEM BOX（可學到新的BERSERK技：EXTRA CLASS的RODOKUロドク），而且走完之後拿出地圖一看，比越過瀑布直接走快多了！不過為確定一下，我還是走回頭看看，果然給我發現在島上有一個ITEM BOX，袋袋平安！

決戰！比莫斯（ベモス）！

當通過了溪谷地區之後，便發現盡頭處有洞穴，內裡有另一部記錄機械。之後我便騎着龍沿路飛出去。

「要飛到何時呢？……嗚？！」當我納悶的時候，山谷間突然傳來巨響。

「甚麼事？」

只見不遠處飛沙走石。

「發生甚麼事？……好，去看看吧！」

於是我們向那方向飛去

只見一個戴着半邊面具的矮子被一隻巨大的攻性生物比莫斯（ベモス）襲擊！幸好在千鈞一發之際，龍放出的誘導激光把牠打得飛開了。

「快點！逃進那邊的山洞　！」

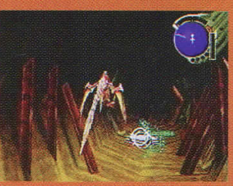
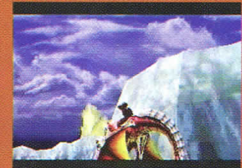
「呃？不好意思……」

剩下來的，就是那頭比莫斯……

雖然牠身軀龐大，但反應也不慢，好不容易才繞過牠的觸手攻擊，然後以EXTRA CLASS的BERSERK技RODOKU攻擊（可一口氣扣掉牠近400點），如是者反複數次，滿以為可以就這樣輕鬆解決了吧？但不料牠竟進入憤怒狀態中，像發了狂一樣以其巨大身軀撞過來（体当たり，是一全方位攻擊），這令我們受到很大的損傷，幸好這個傢伙在使出這招時會因此撞上岩壁而昏倒（気絶），真是有夠笨的畜牲！在這個毫無還擊能力的時間，就讓我將受到的損害加倍奉還好了！

「看招！」

正當我要為牠添上最後一擊的時候，牠猛然轉醒了，我打出的手槍子彈打在牠厚厚的頭部，發出了沈重的撞擊聲「衝擊吸收？！」，我想馬上逃離牠的正前方，不料牠已發動了牠的最強攻擊──「捕食」！從牠的口腔中掙扎出來後，我馬上以誘導激光攻擊！在噁心的唾液飛散的同時，比莫斯也墜落深谷之中……










偶遇

「那個人……沒有事吧？」我騎着龍降下去，只見被我救了的那人此時才敢走出來。「這到底是……？」他好像很吃驚的樣子
「那是……龍嗎？」
「我也不知道，你可以告訴我是甚麼一回事嗎？」
「龍……原來這樣……」他好像知道甚麼的樣子
「確實是那和帝國作戰的龍……」
「和帝國作戰？」我把腰間的舊世紀手槍拔出「難道…你是古利明的人？！」
「慢…慢着！你認錯人了！我……我不是古利明的人！我是盜掘集團的人哪！」
「盜掘集團？」
「喂喂！聽一聽別人的說話好不好？」他兩手高舉着說「我們盜掘者是反對帝國的，那些傢伙將那些寶山都獨佔了，誰能讓他們這樣！」
「那麼，你這個盜掘者為甚麼會在這裏的呢？」
「我是為了和同伴會合，為了抄近道才來這邊的，沒料到卻受到襲擊……幸好得救了，哈哈！」不像說慌……好吧！我把槍收起，他也好像鬆了一回氣。
「那麼，該怎辦呢？這樣子……我想拜託你把我送到那邊，不遠的，就在那南部，叫佳拿斯（カイナス）的村子。」
甚麼？！
「不用一面警戒的樣子啊！初次一個人旅行不習慣吧？」
我考慮了一會「好吧！但只把你送到那裡附近而已！」
「夠了夠了！！」
我正轉身。
「對了，還未自我介紹，我的名字是賈殊（ガッシュ），本名是史基亞特＝奧弗士＝賈殊（スキアド＝オブス＝ガッシュ），不過……還是叫我賈殊好了！不要看我這副德行，我可是熟知各種情報的，遺跡的事，攻性生物的事……甚麼都可以告訴你！」當他走近的時候，冷不防給龍突如其來的動作嚇了一跳，跌坐在地上。
「哈…哈哈」



接下來該如何走呢？我攤開了隊長給我的地圖察看，賈殊要到的村子就在南方，是一個叫佳拿斯的村子。可是到了後，只見滿目瘡痍，四處都是頹垣敗瓦。
賈殊看得呆了。
「這裏……是怎麼了？」
「被襲擊了？」
「攻性生物……那些混蛋！」賈殊激動地揮手說道「但是，為甚麼會這麼突然的……」
「我在附近調查一下，不介意的話，就在這裏過一晚夜吧！」
「嗯！」
是夜，我們就生了火，在這休息。我把之前所發生的事一一告訴他。
「……那麼，這就是你和他一起展開旅程的原因……」他說「……我們盜掘者之間，都相信「龍」是神的使者。而神是為了守護世界而存在的……如果是這樣的話這條村也不會變成這個樣子……不過帝國卻有另一套的說法，真的完全相反……」
「相反？」
「『消滅舊世紀的惡魔』……就是這樣子說。他們已不知碰上了龍多少次、吃了多少苦頭了！」他續說「那麼，你有甚麼打算呢？不再是傭兵了，成為帝國的背叛者嗎？」
「隊長說要追那叫古利明的傢伙……但是，不止這樣的，還有隊長和同伴們他們的仇……」
「報仇嗎？那樣也好……比起沒有目標的邊境之旅……」
「那麼……你的目的是……？」
「我？嘿嘿嘿……要知道嗎？」
「……不…沒什麼了……」
「那物件……不對，那人應喚作『絕對的客人』，在舊世紀的記錄中是這樣寫的。」
「絕對的客人？」
「……話說到這裏為止……古利明那傢伙已經往沙漠的方向去了……」
「那個全是攻性生物的沙漠嗎？」
「他們攻進那裡了……盜掘集團的人即使死了，還是有將情報告知同伴的方法，是這條村的同伴們的遺言。」













展開旅程

第二天一早起來，發現龍的體力已恢復過來了。在化成廢墟的小村中，我不其然望向賈殊。
「帶我走吧！原本打算在這裏探探朋友之後，便越過沙漠和另一批盜掘集團會合的，但是現在我一個人是沒有辦法橫渡這個沙漠的……那麼…拜託啦！」
我考慮了一會「不！」（選いいえ）
「嗄嗄，即使有龍，要一個人橫渡這個沙漠還是很勉強的，考慮清楚啊！」
那麼……好吧！（選はい）
「那就拜託了！這個就作為報酬……我告訴你越過沙漠的方法吧！放心吧！」
（這時可以詢問賈殊各種情報資料，包括越過沙漠的方法、有關古利明、龍、帝國、遺跡等各種的事情）
「那方法是？」
「儘可能利用沙漠的地下通路，沙漠的攻性生物住在地面…:那是盜掘集團的鐵則。」
「從地下通過……如何做得到呢？！」
「有方法的，沙蟲（ワーム）鑽出來的洞，綠洲都市的地下水脈……還有卡魯（ガリル）沙漠的地下遺跡。」
原來如此……跟着我便在營地附近察看一下。（以LCS指向帳篷可以進行記錄，如果走出畫面外的話，便有信息顯示，可選擇離開營地キャンプを出て、等到夜晚和取消やめる）
當我走近龍的話，才想到還沒有為牠改名，那麼就為牠改個好聽的名字吧！（只要用LCS指各龍便會出現，可選擇平假名、片假名和英文字母，但最多只能輸入8個字母）就叫牠「飛龍（FEILONG）」吧！看起來很高興的樣子呢！那麼跟着……
我走過去跟賈殊談談
「對了，這個就給你吧！」說完便給了我3個BLUE GRASS「錢可就沒有……」
「那麼謝啦！這個我就收下了，沒有行李嗎？」
「嘻嘻……寶物我是死也不會放手的。」
算了，還是準備一下，出發往沙漠！



（ドラゴンの疲れが取れていく）


俺も連れてってくれよ





下回待續？





便利店時代2～全國連鎖展開！

SLG　MEM　製造商：HUMAN　發售日：12月18日　價格：5800日圓　PlayStation

文：大店主阿三

稱霸全國～五星級便利店示範單位展

自行設計便利商店內的各項環境，可視為《便利店時代》一貫以來的特式。今集新增了示範陳設（サンプル），讓玩者可使用遊戲提供的預設配置，不用在「佈陣」上費神了。但這些預設單位盈利只屬一般，若然想將店鋪資源盡情發揮，以最有效經營賺得最多錢，必須親手配置得宜。下列就為大家準備了各有特式，絕對有發展潛質的店鋪示範單位，當然亦要店員的質數配合，但一般而言，營業額一定會比遊戲提供的示範陳設為高，與對手絕對有競爭力。希望以下的研究心得，可給大家在店鋪設計上，有所啟發。

典型單位篇

示範單位A

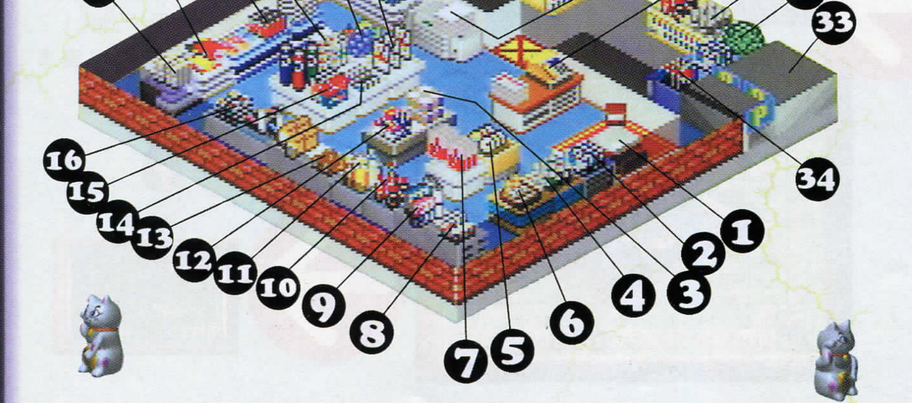


「中央處理」便利店

典型的迷你便利店，以傳統商鋪式設計，將職員休息室及收銀機置於中央，可以更容易控制整體環境，店員可以在最短時間接觸到有需要的客人，提供服務。

1. 中型收銀處
2. 書本雜誌
3. 職員休息室2
4. 小型影印機
5. 酒類
6. 冷飲
7. 日用品
8. 冷凍食品
9. 雪糕
10. 停車位
11. 香煙
12. 冷飲
13. 熱飲
14. 冷飲
15. 停車位
16. 便當
17. 麵包
18. 即食麵
19. 零食
20. 即食食品
21. 調味料

示範單位B

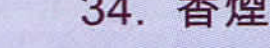


「摩登家庭」便利店



貨品趨向多元化，顧客多為家庭主婦及單身貴族。麵包、便當會是舖內的主力商品，而蔬菜、魚類、肉類等新鮮食品亦會特別受歡迎。而這類店鋪最適宜設於住宅區、或競爭對手較少的地方，甚至遠離鬧市，一樣會有生意。

1. 職員休息室2
2. 香煙
3. 雪糕
4. 熱飲
5. 中華饅頭
6. 串燒豆腐
7. 調味料
8. 內衣
9. 日用品
10. 酒類
11. 冷飲
12. 雪糕
13. 麵包
14. 電器製品
15. 零食
16. 便當
17. 冷凍食品
18. 即食麵
19. 肉
20. 即食食品
21. 魚介類
22. 蔬菜
23. 文具
24. 植物盆栽
25. 書本雜誌
26. 植物盆栽
27. 熱飲
28. 冷飲
29. 中型影印機
30. 中型收銀處
31. 酒類
32. 植物盆栽
33. 雙層停車位
34. 香煙




示範單位 C



1. 大型收銀處	17. 魚介類
2. 職員休息室2	18. 肉
3. 串燒豆腐	19. 應節商品
4. 中華饅頭	20. 蔬菜
5. 冷飲	21. 植物盆栽
6. 熱飲	22. 書本雜誌
7. 便當	23. 冷飲
8. 文具	24. 小型影印機
9. 雪糕	25. 熱飲
10. 冷凍食品	26. 酒類
11. 麵包	27. 電視遊戲軟件／麵包
12. 零食	28. 藥物／蔬菜
13. 調味料	29. 植物盆栽
14. 即食麵	30. 香煙
15. 即食食品	31. 停車場大樓
16. 日用品	

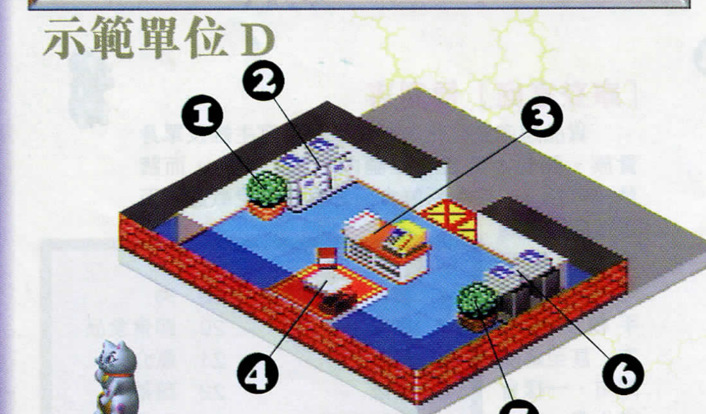
「一百萬」便利店

全盛時期每日營業額可高達日圓1,000,000的超級便利店。經營方式差不多與超級市場一模一樣，更設有停車場大樓，目的是要吸納更多不同的顧客。而店內陳設架大型化，不但保証貨源充足，更可令店員在營業時間內專心服務顧客，不用分身去補充貨品，繼而提高服務質數，非常有心思。



創意專賣篇

示範單位 D





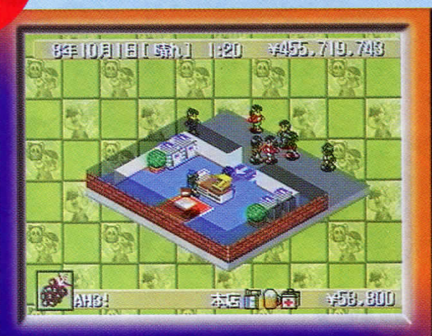
新 GAME 專賣店

大家有否想過可將典型的便利商店，搖身一變成為「新GAME專賣店」呢？其實在《便利店時代2》是絕對可行的，而且利潤亦非敘不俗。不過首先要成功建立第6店，電視遊戲軟件售賣機（ゲーム販売機）在「新規配置」出現後，開舖大計才可成事。

1. 植物盆栽
2. 電視遊戲軟件
3. 中型收銀處
4. 職員休息室2
5. 植物盆栽
6. 電視遊戲軟件

便利手記：

「新GAME專賣店」的主要客路，可以分成兩批——（1.）於16:00～21:00期間出現的「帶子雄郎」（子連の男）；（2.）於凌晨0:00開始至5:00為止出現的女大學生（女子大生）。但為何會有女大學生在紳夜買GAME玩，直到目前都仍然是一個謎！？絕對可列入「便利店不可思議事件」其中之一。



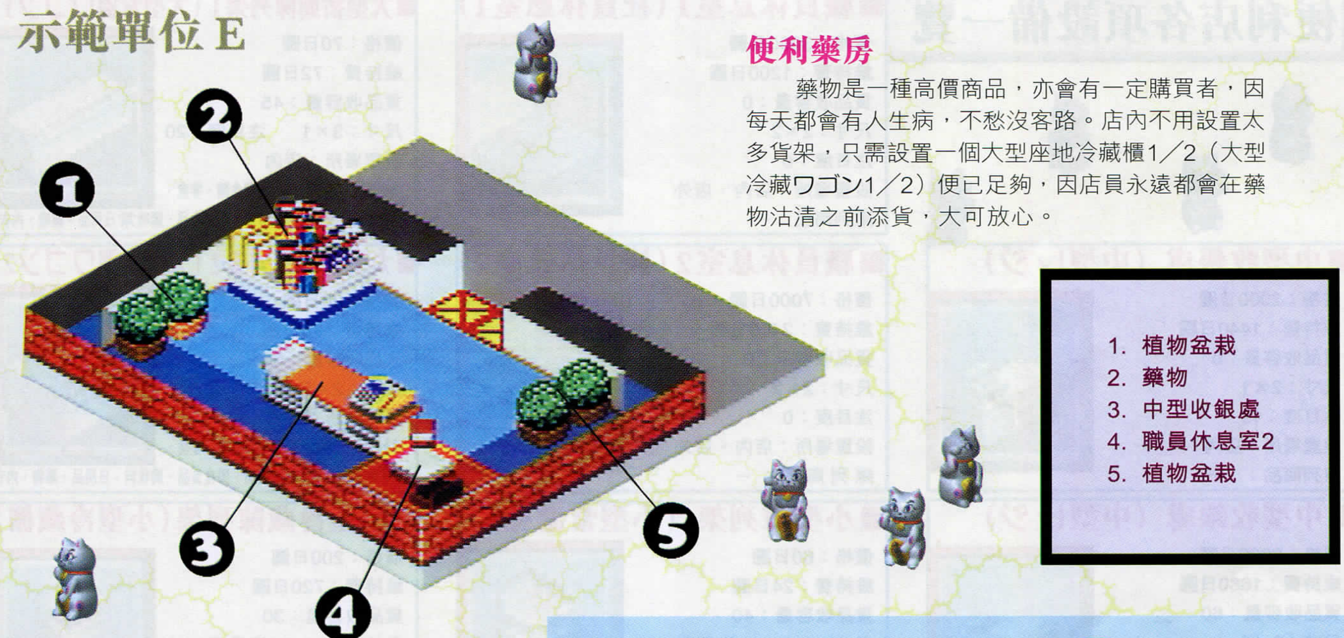








示範單位 E



便利藥房

藥物是一種高價商品，亦會有一定購買者，因每天都會有人生病，不愁沒客路。店內不用設置太多貨架，只需設置一個大型座地冷藏櫃1／2（大型冷藏ワゴン1／2）便已足夠，因店員永遠都會在藥物沽清之前添貨，大可放心。

1. 植物盆栽
2. 藥物
3. 中型收銀處
4. 職員休息室2
5. 植物盆栽

便利手記：

「便利藥房」的客路，以家庭主婦及老婆婆居多，單靠這些其實賺不了甚麼錢，但當一到17:00過後，就會突然殺出一班「高中生」，天天如是。他們的購物金額甚為可觀，是便利藥房主要收入來源。但高中生會在藥房買甚麼？難道是……



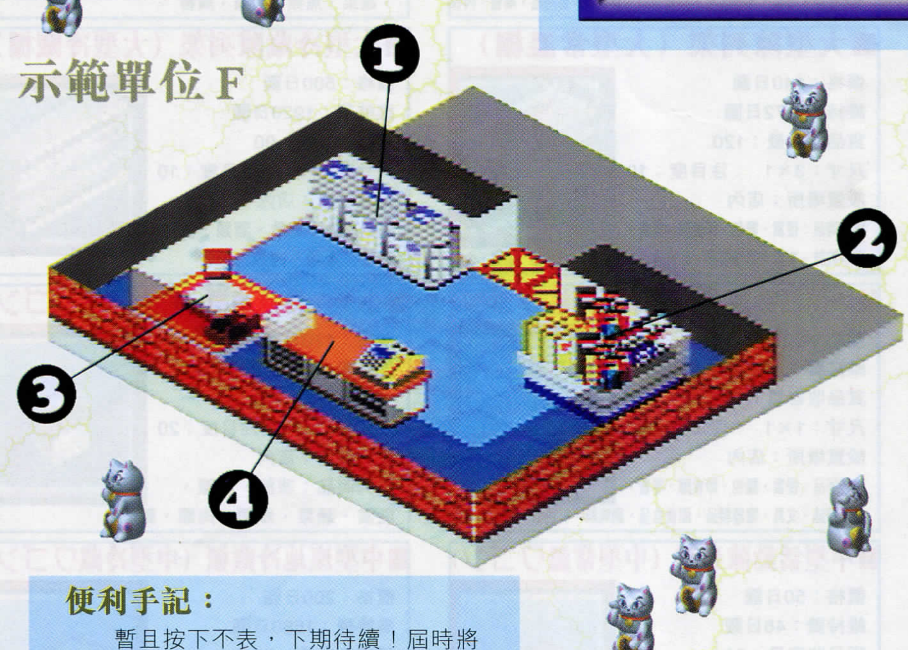








示範單位 F



「本少利大」店

將「新GAME專賣店」及「便利藥房」二合為一的商店，以最少支出帶來最多收入。最適合在發展中期業務低迷的困境下，立時將蝕大本的商舖關門大吉，再於原地建立的新店。因貨架數量少，只需聘請兩名店員就行，絕對「本少利大」。



便利手記：

暫且按下不表，下期待續！屆時將會有專題「典型便利店」VS「創意專門店」，各位密切留意。

1. 電視遊戲軟件
2. 藥物
3. 職員休息室2
4. 大型收銀處

便利店各項設備一覽





■中型收銀處（中型レジ）



價格：2000日圓
維持費：1440日圓
貨品收容量：0
尺寸：2×1
注目度：15
設置場所：店內
陳列商品：　—

■中型收銀處（中型レジ）



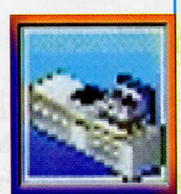
價格：3000日圓
維持費：1680日圓
貨品收容量：60
尺寸：2×1
注目度：25
設置場所：店內
陳列商品：速遞申請表格

■大型收銀處（大型レジ）



價格：3000日圓
維持費：1680日圓
貨品收容量：0
尺寸：3×1
注目度：20
設置場所：店內
陳列商品：—

■大型收銀處（大型レジ）



價格：5000日圓
維持費：1920日圓
貨品收容量：90
尺寸：3×1
注目度：30
設置場所：店內
陳列商品：速遞申請表格

■小型影印機（小型コピー機）



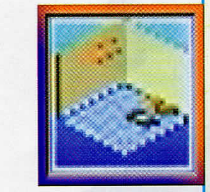
價格：1500日圓
維持費：1200日圓
貨品收容量：20
尺寸：1×1
注目度：10
設置場所：店內
陳列商品：影印服務

■中型影印機（中型コピー機）



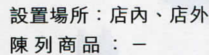
價格：2000日圓
維持費：1440日圓
貨品收容量：40
尺寸：2×1
注目度：15
設置場所：店內
陳列商品：影印服務

■職員休息室1（社員休憩室1）



價格：3000日圓
維持費：1200日圓
貨品收容量：0
尺寸：2×2
注目度：0
設置場所：店內、店外
陳列商品：—

■職員休息室2（社員休憩室2）



價格：7000日圓
維持費：2400日圓
貨品收容量：0
尺寸：2×2
注目度：0
設置場所：店內、店外
陳列商品：—

■小型陳列架（小型常溫棚）

價格：60日圓
維持費：24日圓
貨品收容量：40
尺寸：1×1　注目度：10
設置場所：店內
陳列商品：便當、麵包、即食麵、零食、書本雜誌、文具、電器製品、即食食品、日用品、藥物、內衣

■中型陳列架（中型常溫棚）

價格：100日圓
維持費：48日圓
貨品收容量：80
尺寸：2×1　注目度：10
設置場所：店內
陳列商品：便當、麵包、即食麵、零食、書本雜誌、文具、電器製品、即食食品、調味料、日用品、藥物、內衣

■大型陳列架（大型常溫棚）

價格：140日圓
維持費：72日圓
貨品收容量：120
尺寸：3×1　注目度：10
設置場所：店內
陳列商品：便當、麵包、即食麵、零食、書本雜誌、文具、電器製品、即食食品、調味料、日用品、藥物、內衣

■小型活動陳列架（小型常溫ワゴン）

價格：30日圓
維持費：24日圓
貨品收容量：15
尺寸：1×1　注目度：20
設置場所：店內
陳列商品：便當、麵包、即食麵、零食、書本雜誌、文具、電器製品、即食食品、調味料、日用品、藥物、內衣

■中型活動陳列架（中型常溫ワゴン）

價格：50日圓
維持費：48日圓
貨品收容量：30
尺寸：2×1　注目度：20
設置場所：店內
陳列商品：便當、麵包、即食麵、零食、書本雜誌、文具、電器製品、即食食品、調味料、日用品、藥物、內衣

■大型活動陳列架1（大型常溫ワゴン1）

價格：70日圓
維持費：72日圓
貨品收容量：45
尺寸：3×1　注目度：20
設置場所：店內
陳列商品：便當、麵包、即食麵、零食、書本雜誌、文具、電器製品、即食食品、調味常日用品、藥物、內衣

■大型活動陳列架2（大型常溫ワゴン2）



價格：90日圓
維持費：96日圓
貨品收容量：60
尺寸：2×2　注目度：4
設置場所：店內
陳列商品：便當、麵包、即食麵、零食、書本雜誌、文具、電器製品、即食食品、調味料、日用品、藥物、內衣

■小型冷藏陳列架（小型冷藏棚）



價格：200日圓
維持費：720日圓
貨品收容量：30
尺寸：1×1　注目度：10
設置場所：店內
陳列商品：凍飲、酒類、便當、蔬菜、魚類、肉類、藥物

■中型冷藏陳列架（中型冷藏棚）



價格：350日圓
維持費：1200日圓
貨品收容量：60
尺寸：2×1　注目度：10
設置場所：店內
陳列商品：凍飲、酒類、便當、蔬菜、魚類、肉類、藥物

■大型冷藏陳列架（大型冷藏棚）



價格：500日圓
維持費：1920日圓
貨品收容量：90
尺寸：3×1　注目度：10
設置場所：店內
陳列商品：凍飲、酒類、便當、蔬菜、魚類、肉類、藥物

■小型座地冷藏櫃（小型冷藏ワゴン）



價格：120日圓
維持費：960日圓
貨品收容量：10
尺寸：1×1　注目度：20
設置場所：店內
陳列商品：凍飲、酒類、便當、蔬菜、魚類、肉類、藥物

■中型座地冷藏櫃（中型冷藏ワゴン）



價格：200日圓
維持費：1680日圓
貨品收容量：20
尺寸：2×1　注目度：20
設置場所：店內
陳列商品：凍飲、酒類、便當、蔬菜、魚類、肉類、藥物

■大型座地冷藏櫃1（大型冷藏ワゴン1）
價格：280日圓
維持費：2400日圓
貨品收容量：30
尺寸：3×1　注目度：20
設置場所：店內
陳列商品：凍飲、酒類、便當、蔬菜、魚類、肉類、藥物



■大型座地冷藏櫃2（大型冷藏ワゴン2）
價格：360日圓
維持費：3120日圓
貨品收容量：40
尺寸：2×2　注目度：30
設置場所：店內
陳列商品：凍飲、酒類、便當、蔬菜、魚類、肉類、藥物



■小型冷凍冰箱（小型冷凍棚）
價格：300日圓
維持費：2160日圓
貨品收容量：25
尺寸：1×1
注目度：10
設置場所：店內
陳列商品：冷凍食品、雪糕



■中型冷凍冰箱（中型冷凍棚）
價格：500日圓
維持費：3600日圓
貨品收容量：50
尺寸：2×1
注目度：10
設置場所：店內
陳列商品：冷凍食品、雪糕



■小型座地冷凍冰箱（小型冷凍ワゴン）
價格：200日圓
維持費：1920日圓
貨品收容量：10
尺寸：1×1
注目度：20
設置場所：店內
陳列商品：冷凍食品、雪糕



■中型座地冷凍冰箱（中型冷凍ワゴン）
價格：380日圓
維持費：3120日圓
貨品收容量：20
尺寸：2×1
注目度：20
設置場所：店內
陳列商品：冷凍食品、雪糕



■應節商品專用架（イベント棚）
價格：600日圓
維持費：1920日圓
貨品收容量：60
尺寸：2×1
注目度：40
設置場所：店內
陳列商品：應節貨品



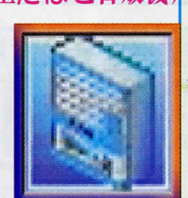
■應節商品專櫃（イベントワゴン）
價格：300日圓
維持費：1200日圓
貨品收容量：30
尺寸：2×1
注目度：60
設置場所：店內
陳列商品：應節貨品



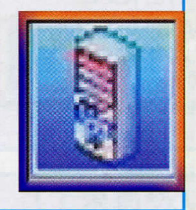
■小型香煙售賣機（小型たばこ自販機）
價格：600日圓
維持費：240日圓
貨品收容量：20
尺寸：1×1
注目度：15
設置場所：店內、店外
陳列商品：香煙



■中型香煙售賣機（中型たばこ自販機）
價格：1000日圓
維持費：480日圓
貨品收容量：40
尺寸：2×1
注目度：20
設置場所：店內、店外
陳列商品：香煙



■小型冷藏飲品售賣機（小型冷飲料自販機）
價格：800日圓
維持費：480日圓
貨品收容量：20
尺寸：1×1
注目度：15
設置場所：店內、店外
陳列商品：冷飲、酒類



■中型冷藏飲品售賣機（中型冷飲料自販機）
價格：1400日圓
維持費：960日圓
貨品收容量：40
尺寸：2×1
注目度：20
設置場所：店內、店外
陳列商品：冷飲、酒類



■小型冷熱飲品售賣機（小型溫冷飲料自販機）
價格：1000日圓
維持費：960日圓
貨品收容量：15
尺寸：1×1
注目度：15
設置場所：店內、店外
陳列商品：冷飲、熱飲



■中型冷熱飲品售賣機（中型溫冷飲料自販機）
價格：1800日圓
維持費：1920日圓
貨品收容量：30
尺寸：2×1
注目度：20
設置場所：店內、店外
陳列商品：冷飲、熱飲



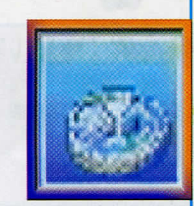
■植物盆栽（觀葉植物）
價格：1000日圓
維持費：120日圓
貨品收容量：0
尺寸：1×1
注目度：0
設置場所：店內、店外
陳列商品：－



■長椅（ベンチ）
價格：2000日圓
維持費：168日圓
貨品收容量：0
尺寸：1×1
注目度：0
設置場所：店內、店外
陳列商品：－



■噴水池（噴水）
價格：5000日圓
維持費：2400日圓
貨品收容量：0
尺寸：2×2
注目度：0
設置場所：店內、店外
陳列商品：－



■停車位（駐車場）
價格：500日圓
維持費：　貨品收容量：2
尺寸：1×2
注目度：0
設置場所：店外
陳列商品：車輛停泊服務



■雙層停車位（2階建駐車場）
價格：1000日圓
維持費：240日圓
貨品收容量：4
尺寸：1×2
注目度：0
設置場所：店外
陳列商品：車輛停泊服務



■停車場大樓（タワー駐車場）
價格：9000日圓
維持費：4800日圓
貨品收容量：20
尺寸：3×2
注目度：0
設置場所：店外
陳列商品：車輛停泊服務



■電視遊戲軟件售賣機（ゲーム販売機）
價格：4000日圓
維持費：1440日圓
貨品收容量：20
尺寸：1×1
注目度：50
設置場所：店內
陳列商品：電視遊戲軟件



■熱飲專用箱（保温飲料ケース）
價格：300日圓
維持費：1680日圓
貨品收容量：20
尺寸：1×1
注目度：20
設置場所：店內
陳列商品：熱飲



■串燒豆腐專架（おでんケース）
價格：100日圓
維持費：1920日圓
貨品收容量：10
尺寸：1×1
注目度：30
設置場所：店內
陳列商品：串燒豆腐



■中華饅頭專櫃（中華まんケース）
價格：300日圓
維持費：1920日圓
貨品收容量：20
尺寸：1×1
注目度：30
設置場所：店內
陳列商品：中華饅頭

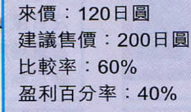


各款銷售商品





■零食（お菓子）
來價：120日圓
建議售價：200日圓
比較率：60%
盈利百分率：40%




■魚介類
來價：600日圓
建議售價：1000日圓
比較率：50%
盈利百分率：50%



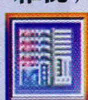
■影印紙
來價：30日圓
建議售價：50日圓
比較率：60%
盈利百分率：40%



■冷飲（冷たい飲料）
來價：55日圓
建議售價：110日圓
比較率：50%
盈利百分率：50%



■書本雜誌（本・雜誌）
來價：240日圓
建議售價：400日圓
比較率：60%
盈利百分率：40%



■肉
來價：600日圓
建議售價：1200日圓
比較率：50%
盈利百分率：50%



■速遞申請表格（宅配便申込書）
來價：800日圓
建議售價：1000日圓
比較率：80%
盈利百分率：20%



■熱飲（温かい飲料）
來價：55日圓
建議售價：110日圓
比較率：50%
盈利百分率：50%



■香煙（たばこ）
來價：175日圓
建議售價：250日圓
比較率：70%
盈利百分率：30%



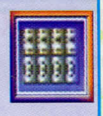
■即食食品（レトルト）
來價：360日圓
建議售價：600日圓
比較率：60%
盈利百分率：40%



■藥物（藥品）
來價：1050日圓
建議售價：1500日圓
比較率：70%
盈利百分率：30%



■酒類（お酒）
來價：700日圓
建議售價：1000日圓
比較率：70%
盈利百分率：30%



■雪糕（冷凍果子）
來價：50日圓
建議售價：100日圓
比較率：50%
盈利百分率：50%



■調味料
來價：240日圓
建議售價：400日圓
比較率：60%
盈利百分率：40%



■內衣（下着類）
來價：600日圓
建議售價：1000日圓
比較率：60%
盈利百分率：40%



■便當（お弁当）
來價：240日圓
建議售價：400日圓
比較率：60%
盈利百分率：40%



■文具（文房具）
來價：90日圓
建議售價：150日圓
比較率：60%
盈利百分率：40%



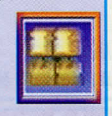
■冷凍食品
來價：300日圓
建議售價：500日圓
比較率：60%
盈利百分率：40%



■應節商品（インベト商品）
來價：600日圓
建議售價：1000日圓
比較率：60%
盈利百分率：40%



■麵包（パン）
來價：150日圓
建議售價：300日圓
比較率：50%
盈利百分率：50%



■電器製品（電氣製品）
來價：480日圓
建議售價：800日圓
比較率：60%
盈利百分率：40%



■串燒豆腐（おでん）
來價：125日圓
建議售價：250日圓
比較率　：50%
盈利百分率：50%



■中華饅頭（中華まん）
來價：102日圓
建議售價：170日圓
比較率：60%
盈利百分率：40%



■即食麵（インスタント）
來價：90日圓
建議售價：150日圓
比較率：60%
盈利百分率：40%



■蔬菜（野菜）
來價：750日圓
建議售價：1500日圓
比較率：50%
盈利百分率：50%



■日用品
來價：480日圓
建議售價：800日圓
比較率：60%
盈利百分率：40%



■電視遊戲軟件
來價：1680日圓
建議售價：2800日圓
比較率：60%
盈利百分率：40%



J-LEAGUE 創造職業球會 2

文：阿三杉淳





「球球是道」之「十問十答」

1. 怎樣令球員在學會「必殺技」？如何在比賽時使出？






相信這是各位班主夢寐以求的目標，眼見球員在邊線推前，到對方底線前一剎那突然畫面一黑，瞬即白光一閃起腳抽射彎入龍門口，GK未及反應撲救失守，足球應聲入網，滿足感實在無以復加。其實不論前鋒、中場、後衛或門將，都會有各自的「必殺技」，都是球技超群的表現，情形就有如「足球小將」一樣。而「必殺技」是在遊戲中隨機使出，不受玩者控制，有時侯更會以「必殺技」VS「必殺技」，非常犀利！但要怎樣才會學曉呢，最快的方法就是——不斷在「基礎練習」中提昇以下其中一項能力至最高（傳球、盤球、射球、防守、自由球、走力、體能），自會修成正果，實在要花點恆心耐性才行。






2. 在設定自創人物時，選擇其性格有何作用？與必殺技有關連麼？

在PLAYER EDIT中設定自創人物性格，目的是用以決定球員的類型，其能力偏向可從畫面中五角形圖內觀察得到。五大類型分別為技術（テクニック）、刻苦（ハート）、體能（ボディ）、智慧（インテリジェンス）及天賦（センス）。而不同性格自會有不同的能力偏向，構成的五角形面積愈大，球員的能力愈強愈全面。以下就向大家示範三款不同的組合。

示範 NO.1 ～超級得點王

KEYWORD
ショート「正確無比」
知性&精神「冷酷無比」
ドリブル「確實なドリブル」



示範 NO.2 ～中場指揮官

KEYWORD
パス「必殺スルーパス」
ドリブル「ソフトなボールタッチ」
魅力「敵も呆然」



示範 NO.3 ～無實力派 SUPER STAR？！

KEYWORD
魅力「甘いマスク」
魅力「觀客絕叫」
その他「記憶に殘る男」



3. 不動產投資會否使地價上升？有沒有錢賺？





「不動產投資」就是將金錢投資在本地的建設上，假以時日，整體人口及地價都會作出大幅飆升，絕對有利可圖。而HOMETOWN亦同樣變得更具規模，結果自然令球賽入場人數增加，電視台收視率持續上升，影響力之大絕對不可小覷。

4. 興建「CLUBHOUSE設施」與及「STADIUM設施」時，應以那樣為先？





興建「CLUBHOUSE設施」其實就是將資金投資在球員身上，有好訓練環境，球員自然有好表現，可惜動輒就花上了幾千萬、甚至幾億，未必一時可以負擔。若然資金未夠，先增加「STADIUM設施」，再於球季與球季期間，不斷安排與J-LEAGUE對伍作賽賺取入場費，提高吸引力後再提高票價，收入自然增加。而各項設施均會有額外收入，到資金充裕且時機成熟，再興建「CLUBHOUSE設施」亦未算遲。

5. 除了「特別調整」外，有何方法恢復球員狀態？



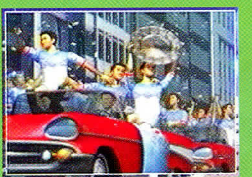
除「特別調整」外，亦可於INTERVIEW向球員詢問有何不滿，或讓球員不斷休息，直至狀態恢復為止。

6. 三位秘書小姐在功能上有甚麼分別？



三位秘書小姐雖然外表各有分別，不過能力卻完全相同。記着以後就要對足幾十年，所以必須按其「長處」而擇，揀最靚最喜歡的一位就行了。

7. 如何令區內（HOMETOWN）的人氣度上昇？





上次曾提及過，球隊FAN CLUB出現會令球隊的人氣度上昇，而效果往往與閣下願意付出金錢的多寡成正比，故此不要吝嗇。而在「STADIUM設施」增設GOODS SHOP，對人氣度提昇有直接幫助。而以下的贊助商如遊戲軟體製造商、航空公司、電話通訊公司、經理人公司、鐵路公司、書店、電影公司、廣告公司、體育新聞社、印刷公司等均會令區內的人氣度不斷上昇，萬勿錯過。其實在起初選擇HOMETOWN時，找些足球人氣高的都市，人氣度不足的煩惱就不用愁，明白了沒有？。

8. 球員何時才進入成長期？



球員一旦進入成長期，能力值便會有顯著的增長。普遍球員在18-24歲時是一個成長期，這段期間不論留在本土參賽或是出國留學，其能力值皆會得到平均的增長；而在24-30歲期間為球員最顛峰的黃金時期，最適宜送他到外國留學，學成回來後，你會發覺他的能值與留學前簡直判若兩人；但當球員一到了30歲後，他的能力便會開始下降，尤其在33歲之後就更為顯著，有時更會自動提出退休請辭。因此當球員踏入30歲關口時，你便需開始替其位置物色接班人了。

9. 球員是否只能留學一次？

遊戲規定，所以有球員只能在30歲前到外國留學，而每位球員在其足球生涯中，只能往外地留學一次，所以就要好好珍惜。



10. 當球員大表不滿，或與其他隊友、甚至教練不和時，有何解救「ACCIDENT」良方？



「ACCIDENT」的出現是指出球員有不滿、不和或有其他球探有來往的警號，解救方法如下：

先於INTERVIEW了解情況，如屬雙方不和事件，必須同時詢問對兩人之不滿原因，設法解決。調停後情況依然惡劣的話，就要進行「特別調整」，讓球員狀態即時回復，由「BAD」變回「NORMAL／GOOD」。但疲勞度會比一般練習高出15倍以上，不能重覆使用，否則「非死即傷」。如調整後球員狀態依舊，就只好使出最終手段——不斷讓他休息，直至狀態恢復為止。



贊助商 DATA～
PART 2

解說

發展潛力～指贊助商會否與HOMETOWN一同LEVEL UP。
景氣對應力～企業因不同景氣的被影響程度，A為影響最小、E為影響最大。

市民團體
業務類型：HOMETOWN
每年總營業額：-
發展潛力：NO　景氣對應力：-
贊助金額：5 億　契約年期：終年
特點：永遠贊助商
條件：NO

高層大廈建築公司
業務類型：建設
每年總營業額：6325 億
發展潛力：NO　景氣對應力：C
贊助金額：7 億 8000 萬　契約年期：5 年
特點：建築費減少
條件：CLUBHOUSE 及 STADIUM 提昇一階段（LEVEL UP），每年「CHAMPIONSHIP」出場

菲林生產商
業務類型：化學製品
每年總營業額：8625 億
發展潛力：NO　景氣對應力：A
贊助金額：5 億 4000 萬　契約年期：3～6 年
特點：NO
條件：每年勝出賽事高於 50%

輪胎製造商
業務類型：石油、塑膠
每年總營業額：6812 億
發展潛力：NO　景氣對應力：E
贊助金額：4 億 5000 萬　契約年期：2～4 年
特點：NO
條件：NO

製鐵公司
業務類型：金屬、製鐵
每年總營業額：21236 億
發展潛力：YES　景氣對應力：C
贊助金額：5 億 4000 萬　契約年期：3～6 年
特點：NO
條件：J-LEAGUE 聯賽名次第 8 位以上

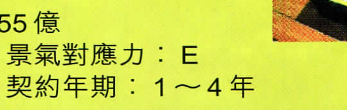
AV音響生產商
業務類型：電機
每年總營業額：7201 億
發展潛力：NO　景氣對應力：B
贊助金額：5 億 2000 萬　契約年期：1～4 年
特點：NO
條件：每年收視率 12% 以上

大型車輛生產商
業務類型：輸送用機械
每年總營業額：3562 億
發展潛力：YES　景氣對應力：D
贊助金額：4 億 8000 萬　契約年期：3～6 年
特點：HOMETOWN 交通改善
條件：J-LEAGUE 聯賽名次第 12 位以上

鐵路公司
業務類型：交通
每年總營業額：4719 億
發展潛力：YES　景氣對應力：A
贊助金額：4 億 5000 萬　契約年期：1～4 年
特點：HOMETOWN 交通改善、球會人氣度增加
條件：球員每年入球名次 10 位以內

大手旅行會社
業務類型：旅行
每年總營業額：4630 億
發展潛力：NO　景氣對應力：B
贊助金額：5 億 6000 萬　契約年期：1～3 年
特點：遠征費減少
條件：每年海外習訓

速遞公司
業務類型：通信
每年總營業額：5355 億
發展潛力：NO　景氣對應力：E
贊助金額：6 億　契約年期：1～4 年
特點：遠征費減少
條件：NO



連鎖快餐店
業務類型：食品業
每年總營業額：759 億
發展潛力：NO　景氣對應力：E
贊助金額：4 億 3500 萬　契約年期：2～4 年
特點：咖啡室經營、設置費用減少
條件：NO

大廈出租公司


業務類型：不動產
每年總營業額：5312 億
發展潛力：NO　景氣對應力：D
贊助金額：6 億 8000 萬　契約年期：1 年
特點：NO
條件：NO

仿真髮生產商



業務類型：髮飾
每年總營業額： 563 億
發展潛力： NO　　景氣對應力： E
贊助金額： 3 億 8000 萬　　契約年期： 1～3 年
特點： NO
條件： NO

國際商社

業務類型：貿易
每年總營業額： 1970 億
發展潛力： NO　景氣對應力： D
贊助金額： 4 億 3500 萬　　契約年期： 1～3 年
特點： NO
條件：每年 J-LEAGUE 聯賽及「NEW YEAR CUP」名次第 6 位以上

書店



業務類型：出版
每年總營業額： 396 億
發展潛力： YES　景氣對應力： E
贊助金額： 4 億 5000 萬　　契約年期： 1～3 年
特點：球會人氣度增加
條件：電視台全縣播映

塑料生產商

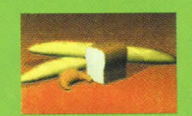
業務類型：原料
每年總營業額： 1251 億
發展潛力： NO　　景氣對應力： A
贊助金額： 4 億 6500 萬　　契約年期： 1～2 年
特點： NO
條件： NO

傢俬生產商



業務類型：設計
每年總營業額： 1330 億
發展潛力： NO　　景氣對應力： B
贊助金額： 5 億 2000 萬　　契約年期： 3～5 年
特點： VIP ROOM 經費、設置費用減少
條件： NO

麵包生產商



業務類型：食品
每年總營業額： 590 億
發展潛力： NO　　景氣對應力： B
贊助金額： 2 億　　契約年期： 1～2 年
特點： NO
條件： NO

第二屆 GPM 盃《創造職業球會 2》錦標賽

決賽入圍隊伍終於產生










多謝大家支持，今屆「GPM盃」情況非常擁躍，參加者達400多名。但因三組的參賽者數目過於懸殊，為秉成FIFA所提倡的「FAIR PLAY」大原則，務求令比賽達至最公平，所以決定將三組混合作賽，產生32支勁旅。於公開比賽當日分成4組，以淘汰賽形式產生8強，最後於總決賽一較高下，爭奪GPM盃殊榮。而本刊將致電各入圍參賽者進行親身比賽，敬請留意！

比賽日期：1998年1月17日（星期六）
地點：九龍旺角彌敦道580號A
TRENDY ZONE潮流特區314室「GAME ZONE」

決賽入圍名單



江宏偉　郭子平　吳志豪　郭家偉
高德進　胡敬康　樂家坤　黃鴻
比賽時間：下午3:00



梁偉基　蘇展榮　葉子欽　羅繼宗
岑錦泉　賴智新　CHAN SUM FAI　莫庭偉
比賽時間：下午3:30



鄭烈明　黃明輝　唐健卓　黃明基
CHENG CHUN SAU　TJUNG WAI　盧添寶　阮國光
比賽時間：下午4:00

〔D組〕

關偉基　TANG KAM SING　鄭達波　潘振國
陳永盛　曹世匡　龍卓恆　CHAN PO SANG
比賽時間：下午4:30





RIVEN
THE SEQUEL TO MYST



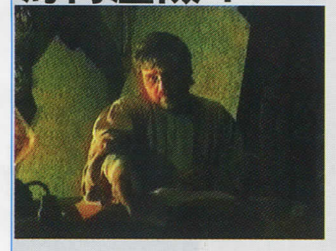
文：仁魂

被譽為可以玩足幾年時間的遊戲《MYST》續篇，今次同樣是以畫面極之細緻精美，解謎難度極高來取勝，大家又想不想再次向自己智慧的極限挑戰呢？

好吧！大家準備咖啡和小食，跟隨仁魂展開這一個耗盡光陰的懸疑之旅。

基本上，《RIVEN》的玩法很簡單，只是要玩者使用十字掣控制浮標，以及按□或○掣來決定行動，最困難的反而是玩者應該作甚麼行動，提示？可以說是沒有，難怪上一集可以花掉大家不少時間。

為何歷險？



其實故事是承接上一集，開場畫面一開始，大家是會見到Atrus要求你幫助他，前往RIVEN世界，囚禁瘋狂父親Gehn和拯救其情人Catherine。Atrus會給你兩本書籍，一本是他自己的日記，另一本則是與Gehn有關，似乎是返回地下世界D'ni的鏈結書(Linking Book)。

然而當你去到RIVEN的時候，立即被鐵閘囚禁，不久遇見第一個RIVEN居民(Rivenese)，據官方網址的說法，他可能是Gehn的護衛，這人把你的鏈結書奪去，但打開那本書之後，卻給當中的染毒機關所殺，其後一名商人打扮的Rivenese，他雖然解放了你，但卻拿走鏈結書而去。

開開關關第一版

你的旅程於是由此開始，首先你按Start掣，可以看到Atrus的日記，從中得知MYST與RIVEN連繫的歷史，跟後便會見到左邊有一個雪糕筒形的傳送器(圖一)，從日記當中知道，這傳送器是可以讓你和Catherine離開RIVEN，不過暫時不知道運用方法，所以大家先轉右，直去山頂，之後再轉左，便會去到閘門之房(Gate Room圖二)，向右側的按鈕按四下，然後轉身離開。面到木橋，但不要走去，應該向左轉，一直走落去，便會見到一道上鎖的木門(圖三)。


◆圖一



◆圖二

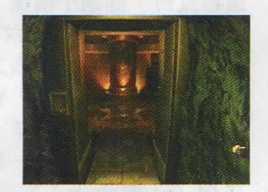


◆圖三





你是沒法通過，但就可以從下面爬過去，一直向前走，通過閘門之房的另一道門，發現一座蒸氣機(圖四)，往上望便會漏走的蒸氣，大家要把鐵桿拉下關上氣門，使蒸氣再次成為傳送器的動力。完成後轉身面向大門(圖五)，按右邊按鈕兩下，再把左側門把拉上，走進閘門之房的另一道門，見到前路被上鎖(圖六)，轉身便會看見類似圖五的大門，今次先把左側門把拉上，再按右邊按鈕兩下，跟後再通過另一道門，轉身看見圖二的大門，向右側的按鈕按兩下，再走進閘門之房，從左邊的門離去。


◆圖四


◆圖五


◆圖六

走過前面的大橋，便來到金色圓台，走進去沿走廊前行(圖七)，在外面會見到蒸汽管，向它走近，拉下鐵桿(圖八)，然後繼續未完成的路程，在盡頭又見到蒸汽管(圖九)。

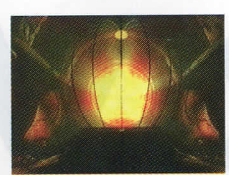
◆圖七


◆圖九


◆圖八

拉動鐵桿後，沿舊路走回閘門之房，經過另一道門而通過大橋，便會來到山丘，繼續前行，留意左邊的第一道門，打開它進入，可以見到囚牢似的絨布椅(圖十)，向右轉再前行，便看見橙黃色的觀望器，把左側的木把拉上，離開那房間，繼續前行，進入第二個房間——神殿(圖十一)，向右轉兩次，走過第二道門，就會來到吊車台(圖十二)，按下右側藍色鍵，等待吊車到來，走進吊車(圖十三)，大家轉動左邊的轉桿，推上手把，吊車便送你去另一個島—Jungle Island。


◆圖十


◆圖十一

◆圖十二


◆圖十三

又要找路，又要解符

踏出吊車之後，向前走一步，轉右再前行，便會見到一個木球，轉動它的話，能夠見到一個符號（圖十四），之後轉身向石穴走進去，一直前行到分叉路（圖十五），選擇右邊再直行，經過小橋後，會遇上另一分叉路（圖十六），選擇中間的木閘，在進去之前，可以看看右手的石柱，會見到一隻甲蟲飛去。通過第一個樹洞之後，向左轉面對一把劍插在樹上（圖十七），行近的話，又可以見到一個木球（圖十八）。


◆圖十四


◆圖十五


◆圖十六


◆圖十七

◆圖十八

繼續向前行，便會到達分叉路（圖十九），右邊的那條可以去到一座魚神像（圖二十），但是我們暫時可以不用理會，所以選擇左邊的路，通過火紅的木閘之後，又再發現分叉路（圖二十一），今次則是右路，一直前行，會看見遠處有一名女子追趕小孩的（圖二十二），之後不停地行走，不要途中的湖面鐵梯，反而要爬上盡頭的木梯，最後會到達一座茅屋（圖二十三），從茅屋左邊走過，就見到一艘潛水艇（圖二十四），推動左側的控桿，令潛水艇下沉。

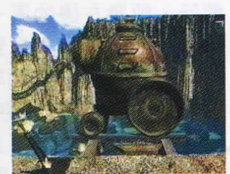

◆圖十九


◆圖二十


◆圖二十一

◆圖二十二

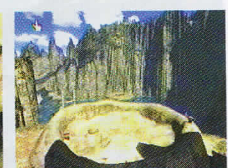
◆圖二十三


◆圖二十四

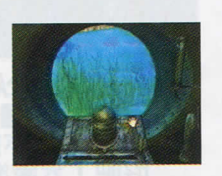
這時候，大家返回圖十五的分叉路，選擇左路。不久便會首次見到RIVEN的生物——兩隻Sunner（圖二十五）。它們游出海面之後，去到那塊石頭，從右繞到另一面，就能再次發現木球（圖二十六）。繼續剛開始的路途吧！盡頭有一把木梯，下去後看到一個石墩，中間又有一個木球（圖二十七）。之後從後面的鐵梯，進入潛水艇。


◆圖二十五

◆圖二十六


◆圖二十七

在潛水艇（圖二十八），你首先轉動最前方的轉桿，推動右側的控桿，停下後再推動右側的控桿，其後離開潛水艇，向上望見到懸崖上的控制室（圖二十九），爬上去後可以見到五把木桿（圖三十），請確定全部都是推上，返回潛水艇。這一次轉動最前方的轉桿，推動右側的控桿，停下後把轉桿前的木桿拉向左方，再推動右側的控桿前進。離開潛水艇後會見到一間校舍（圖三十一），直入其中，見至一個鐵枝製成的圓球（圖三十二），轉動右側的手輪，終於見到Gehn的説話片段了！轉身走向右邊，便有一個玩具（圖三十三），正好讓大家認識RIVEN的一至十數字（圖三十四）。

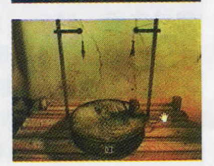

◆圖二十八


◆圖二十九


◆圖三十


◆圖三十一


◆圖三十二

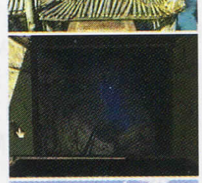

◆圖三十三

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

◆圖三十四

返回潛水艇，轉動最前方的轉桿，推動右側的控桿，停下後再推動右側的控桿前進，停下後把轉桿前的木桿拉向右方，再推動右側的控桿前進。離開潛水艇，我們會身處先前的湖面鐵梯（圖三十五），沿舊路返回圖十六的分叉路，向斧頭方面前進，便能夠走進一輛礦車（圖三十六），按動左側的控桿，於是你去到另一個島——Book Assembly Island（圖三十七）。


◆圖三十五


◆圖三十六


◆圖三十七

Temple Island



Jungle Island



MELTYLANCER Re-inforce
我在的GPO日子

SLG | 製造商：IMADIO | 發售日期：發售中
售價：6800日元 | 容量：1 BLOCK
MEM | PlayStation

第一年開始

蘭多夫•撒布路（ランドルフ•シャインボルグ），簡稱雷登（ランディ）以第二名的成績從GPO培訓學校畢業，之後他到地球的GPO東部大都會（EMP）分署接受研修就職。前往EMP分署途中，他受到神秘半人半機械刺客古利亞羅斯（グリアノス）的襲擊（為獲取有關雷登的能力資料），後來幸得MELTYLANCER部隊及時趕到，才能將雷登救出。





研修期間：基礎講習開始—搜查官候補生

2088年4月5日-4月10日

工業區的巡查

講師：斯露比（シルビィ）

第一名講師是雷登的表姐斯露比，工業區是工業設施和研究所的所在地，治安比較差。在此他會體驗跟正規搜查官逮捕犯罪者的滋味。

2088年4月12日-4月17日

港灣區的巡查

講師：安祖拿（アンジェラ）

EMP的港灣區，偷運、走私的活動要特別留神。安祖拿會拉着雷登到公園耍樂，在此他學會了有關賞花的地球文化。

2088年4月18日

今日是EMP分署搜查官同志的例行工事——賞花。奈奈拿着的其實是巨型的棉花糖（粉紅色圓球）。

2088年4月19日-4月24日

宇宙港區的巡查

講師：SAKUYA（サクヤ）

宇宙港區是地球和外界接觸的橋樑。警備方面最是嚴謹，即使如此，身為搜查官也是不能就此放鬆的。

第三週的SAKUYA講師是培育學校男生們的偶像。她會帶雷登進入宇宙港區的聖亞加力（アーカネスト）寺院，在此二人會遇到三名異星的朝拜者。據知他們陷入了經濟困景，SAKUYA便將身上所有金錢送給這些朝拜者。

2088年4月26日-5月1日

講義



講師：潤（ジュン）

潤所主辨的「地球常識」講座。由潤OPEN BOOK出題，雷登CLOSE BOOK作答。她會問三條問題，第一條問2086年地球所加入的宇宙共同體名稱；第二條問因着保護惑星指定的解除，地球蒙受怎麼樣的危機；最後一條問現時地球最嚴重的問題是什麼？如果不是鬧着玩，相信各位讀者也會曉得答。

2088年5月3日-5月8日

住宅區的巡查

講師：奈奈（ナナ）

寧靜的住宅區到處是綠色的「聲音」和孩子的「童心」，似乎跟罪惡無緣的地區。在此他們會看到街頭廣告片段，大概是招募居於地球的歌手，看來這最適合SAKUYA不過了。

2088年5月10日-5月15日

內部工作

講師：美露拿（メルビナ）

所謂內部工作，其實是翻查半年間所有事件的調查書和數據的事務。認清EMP的犯罪傾向以及前輩搜查官的性格。



■跟隨潤執行任務時會遇到的事件：雷登和維新組的相馬真也進行比試，結果雷登輸了個馬鼻



■跟隨美露拿執行任務時會遇到的事件：雷登在此要斷然拒絕銀河市場地球支店營業部長路茜的邀請，否則不要怪美露拿無面俾

第三月開始：基礎講習完結

謎之拐帶事件

EMP地區近日發生多宗有組織的拐帶事件，經過調查得知，被害者的共通特徵是喜歡夜遊的年青人。依此線索，眾人決定以斯露比、潤、SAKUYA做餌，美露拿、安祖拿、奈奈則做後方支援。至於雷登則可自由選擇隨斯露比做餌，抑或成為後方支援。

很幸運地，斯露比等人真的成為拐帶犯的目標，就在眾人朝往犯人大本營途中。維新組向犯人進行突襲，被阻差辦工的GPO調查官遂與討厭宇宙人的維新組產生衝突。此舉令犯人有機會逃走，美露拿一句警察間不要「狗咬狗骨」才能打圓場，至此兩個組織唯有暫時撤退。



■SAKUYA怎樣打扮也不像不良少女



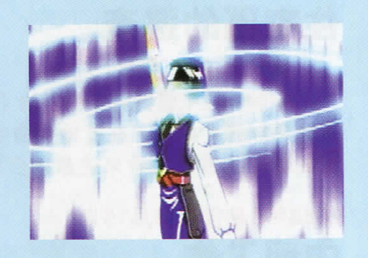
■礙事的維新組成員

SURPRISE ATTACK

維新組的介入，令GPO上次的搜查工作受阻。不過SAKUYA其實在上回的行動中，就已經將微型發信機置於犯人的身上，所以GPO最終都能查明犯人大本營的大概位置。LANCERS們為了襲擊大本營的三個可能據點，唯有兵分三路，雷登即跟隨兩位LANCERS前輩到達可能據點之一的港灣區。

到一齊突擊的時間，雷登等人一口氣便收拾了外圍的雜魚，而向大本營的內部進發。某處，雷登和其中一位LANCERS前輩因為被困於終端活門的另一端而跟其他同伴失散。本來二人打算跟失散的同伴合流，但遇到的卻是新的敵人。


■美露拿的變身



不可思議的少女PATTY（パティ）

雷登進入了大本營盡頭的房間，在房間的一角，他發現了唯一的人質。這是睡於膠囊中，看來只有五、六歲的女童。她似乎很仰慕第一眼見到的雷登，而且還跟他來到GPO的EMP分署。雖然這兒不是托兒所，但大家還是同意暫時收留她。



2089年1月10日

EMP運動會

1月10日，在住宅區的新設大型體育館內，會舉行EMP的公務團體對抗運動會。參賽組織計有EMP消防署、青年團，當然還有GPO和維新組。決定的參賽項目分別是安祖拿的蛋糕鬥食大賽、SAKUYA的四小時借物耐力賽和雷登參加的「鬥快打人比賽」。玩者能破維新組恭馬所創的十秒紀錄嗎？



2089年2月7日-2月12日

消失的魔法杖

時近情人節，和SAKUYA一起到商業區巡查的雷登，在銀河市場前巧遇奈奈。原來她正在選購食品。此時高呼強盜的慘叫聲進入了三人的耳中，身為搜查官當然絕不可對此置諸不理啦。解決強盜之後，他們才驚覺這只不過是一輪保安演習，更另人震驚的是：奈奈的魔法杖居然在混亂中失掉了！



■看她怎樣提籃子

2089年2月14日-2月19日

搜索魔法杖

失去了魔法杖的奈奈，開始獨自去搜尋，但手杖不在她手中，奈奈只算是個平常的女孩。自尊心極強的奈奈，一如以往，一口拒絕了雷登和SAKUYA的幫助。話雖如此，二人仍是決定去為她找尋魔法杖，調查的定律是返回失物的現場，果然魔法杖終於給他們發現了，但就變成了情人節商品的飾物。雷登究竟要怎樣做才能說服店長，取回魔法杖呢？



■考眼力，尋魔法杖遊戲

SERVICE EVENT



■個人的友好EVENT









PATTY 的關連事件（1）

PATTY除了自己的名字外，一切有關她的身世都是一個謎。她的出現，除跟本編有重大關連外，其實還有不少小插曲。當中有部份的成立條件是在某些日子接受待機任務任務的內容就是跟其中一位前輩LANCER一起照顧小PATTY然後選對答案就能見到新的CG。

日期	日程	備註
89.10／25	強行侵入擄人集團的大本營	發現 PATTY
10／30	PATTY 的保護	正式決定保護 PATTY 的人身安全
11／8	照顧 PATTY	斯露比
11／22	照顧 PATTY	安祖拿
11／29	行政區巡查	帶着 PATTY 、安祖拿的第一次外出
12／13	照顧 PATTY	奈奈
12／26	聖誕派對	PATTY 亦會一同參加
90.1／3	照顧 PATTY	美露拿
1／24	照顧 PATTY	SAKUYA
2／21	照顧 PATTY	潤
3／6	與 PATTY 外出 1（選擇分岐）	河岸的公園，可增加 PATTY 的好意值
4／10	與 PATTY 外出 2（選擇分岐）	港灣區的公園，可增加PATTY 的好意值
5／22	與 PATTY 外出 3（選擇分岐）	遊樂場，可增加 PATTY 的好意值
7／3	特別事件「海」-7／31	與眾人的好感度有關
7／17	與 PATTY 外出 4（選擇分岐）	GPO 分署外，可增加 PATTY 的好意值



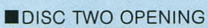


第二年開始—正規搜查官

根據雷登現時的能力值，他會被委任為SEARCHER（搜查力優秀）、INSPECTOR（指揮、全能型）、COMMANDER（戰鬥力優秀）的其中一類搜查官。


■予告編（INSPECTOR）




■DISC TWO OPENING







SEARCHER 裝備

職級	裝備
二級搜查官	04 式 STEALTH SUIT
一級搜查官	04 式 CHIEF SPECIAL
特別搜查官	04 式 STEALTH SUIT 改
名譽搜查官	零式 BLASTER MAGNUM

SEARCHER 日程一覽

日期	日程	參加成員
89.4／4	升級成為二級搜查官 • 獲得 SEARCHER 裝備	SAKUYA
4／25	雜務處理（戰鬥，據任務執行狀況敵人有所變化）	美露拿 • 奈奈 • 斯露比
5／9	SCOUT CARAVAN 的護衛	全員
5／23	精神地巡查	安祖拿 • 潤 • 奈奈
5／28	「精神地巡查」之後	全員
6／6	奕奕地巡查	全員
6／20	爽快地巡查（有選擇分岐）	全員
7／4	派對的出席	斯露比 • SAKUYA • 美露拿
7／18	美好地巡查	全員
8／1	文件整理（戰鬥）	SAKUYA • 安祖拿 • 潤
8／8	公園的警備	全員
8／15	烏鴉事件；繁華街的巡查（可選擇奈奈）	全員（奈奈）
8／21	酒店附近烏鴉群的出現	奈奈
8／22	文書處理	安祖拿
8／29	繁華街的特別警戒	奈奈
9／4	與 SORO 的契約	奈奈
9／19	婦女暴行事件	奈奈
9／25	魔物退治	奈奈
10／3	迎賓館的警備（戰鬥）	斯露比 • 奈奈 • 潤
10／8	聖鐘強盜事件和 SAKUYA 的失蹤（選擇）	SAKUYA 以外
10／9	SAKUYA 搜索或聖鐘調查	SAKUYA 或奈奈 • 潤
10／16	SAKUYA 搜索（據之前的選擇有成功或失敗之分）	SAKUYA
10／17	SAKUYA 的歸隊和聖鐘的蹤跡	全員
10／24	拼命地巡查	全員
11／7	EMP 要人集合派對，會場的警備	全員
11／12	關於銀行團調查的通達	全員
11／14	大掃除	斯露比
11／21	與安祖拿一起的巡查	安祖拿
11／28	以上兩件事件的終結	—
12／12	試音出場（選擇分岐）	全員
12／18	去鼓勵 PATTY	全員
12／26	演唱會會場的搜查（戰鬥）	全員
90.1／2	PATTY 的復歸和失蹤；PATTY 搜索 I（選擇）	全員
1／7	同伴重傷	重傷者以外
1／9	PATTY 搜索 II	重傷者以外
1／16	負傷隊員的退院	全員
1／23	拼命地巡查期間完結	—
2／6	銀行團的據點搜索（戰鬥）	SAKUYA • 美露拿 • 奈奈
2／11	銀行團的破滅	全員
2／27	行政地區中的騷動；追蹤破戒神官（有戰鬥、選擇）	全員
3／20	港灣區有如鐘聲的噪音；謎之鐘聲的調查（戰鬥）	全員
3／27	上級職任官考試	雷登

*89.8／15-9／25：MAGICAL NANA 事件
89.10／8-10／17：SAKUYA 事件

INSPECTOR 裝備

職級	裝備
二級搜查官	04 式 CHIEF SPECIAL
一級搜查官	零式 BLASTER MAGNUM
特別搜查官	零式 COMMANDER CUSTOM
名譽搜查官	04 式 PEACE MAKER

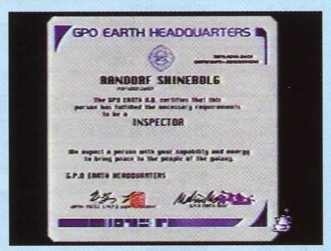


INSPECTOR 日程一覽

日期	日程	參加成員
89.4／4	升級成為二級搜查官 • 獲得 INSPECTOR 裝備	斯露比
5／2	追蹤謎之銀行團	SAKUYA • 美露拿 • 安祖拿
5／9	優雅地巡查	全員
6／6	SCOUT CARAVAN 的護衛	全員
7／4	説服人犯（二輪戰鬥、有選擇）	全員
7／11	秘密地巡查	全員
7／25	美麗地巡查（選擇）	全員
8／15	派對會場的警衛	斯露比 • 美露拿
9／5	在 V.E.M 主辦的試音會出場（有選擇）	全員
9／11	MEETING：去鼓勵 PATTY	全員
9／19	演唱會會場的搜查（個人戰鬥）	全員
10／3	PATTY 的復歸和失蹤；PATTY 搜索 I（選擇、個人戰鬥）	全員
10／8	同伴重傷	重傷者以外
10／10	PATTY 搜索 II	重傷者以外
10／17	負傷隊員的退院	全員
10／31	謎之銀行團的據點搜索	全員
11／21	衝擊謎之銀行團的據點（二回戰鬥）	斯露比 • 奈奈 • 安祖拿

11／26	關於衝擊的事件	全員
12／12	宇宙港碼頭的調查	SAKUYA・美露拿・安祖拿
12／26	靜雞雞地巡查	全員
90.1／2	出席新年會（選擇）	美露拿
1／9	分署內待機一潤的成人禮（有選擇）	潤
1／30	調查銀行團的犯罪路線（個人戰鬥）	斯露比・奈奈・潤
2／26	司法取締（選擇）	斯露比・美露拿
3／20	銀河市場的強制調查（二回戰鬥）	全員
3／27	上級職任官考試	雷登





■上級職任官的証書（INSPECTOR）

COMMANDER 裝備

職級	裝備
二級搜查官	MASTER BLADE；04 式戰鬥服
一級搜查官	聖劍 ORC SHOT；04 式戰鬥服
特別搜查官	聖劍 ORC SHOT；04 式戰鬥服改
名譽搜查官	聖劍 ADAM BONE；04 式戰鬥服改



COMMANDER 日程一覽

日期	日程	參加成員
89.4／4	升級成為 COMMANDER・獲得新裝備	潤
4／18	TERO 的鎮壓	全員
5／9	試音會會場的警備	奈奈・安祖拿・潤
5／16	開始爽朗地巡查期間	潤
5／30	SCOUT CAMPAIGN 的警備	全員
6／13	重力錨的控制	斯露比・SAKUYA・美露拿
6／27	繁華街中 TERO 的警戒	潤
7／18-	開始爽朗地巡查 2 期間	潤
8／1	BRIEFING & 試音會出場	全員
8／7	去鼓勵 PATTY	全員
8／8	音樂會會場的夜間警備	全員
8／15	音樂會會場的搜查	全員
8／29	有關 PATTY 的 BRIEFING；PATTY 搜索	全員
-9／5	爽朗地巡查期間完結	潤
9／26	逮捕銀行強盜	奈奈
10／10	文件的整理	奈奈・潤
10／31	港灣區中 TERO 的警戒	全員
11／7	關於襲擊銀行團的大本營	全員
11／14-	爽朗地巡查	奈奈
11／28	關於襲擊銀行團的大本營	全員
12／12	重力錨的控制 2	美露拿・奈奈・安祖拿
12／19-	？？？	潤
90.1／2	在維新組的輔佐下巡查	全員
1／9	分署內待機一潤的成人禮	潤
1／23	銀行團餘黨的追蹤	全員
2／13	文件的整理	奈奈・潤
2／27	搜索銀行團的據點	美露拿・奈奈・潤
3／20	BRIEFING：最終任務	奈奈・潤
3／27	上級職任官考試	雷登

*每週日程玩者其實大可以自由決定，但不擔保能夠玩齊所有EVENT

PATTY 的關連事件（2）

雷登第二年的職種，跟PATTY以後的故事發展有着莫大的關係。然而就有兩點算是共通的，一是PATTY的急速成長，二是PATTY的失而復得。

SEARCHER 篇

日期	日程
89.12／12	PATTY 在試音會出場
12／18	鼓勵 PATTY 去為音樂會練習
12／26	音樂會會場的搜查，PATTY 急速成長
90.1／2	PATTY 失蹤，再而被破戒神官擄走
1／9	搜索 PATTY II（探望重傷 LANCER）
2／27	追蹤破戒神官
3／30	謎之鐘聲噪音的調查，取回 PATTY





COMMANDER 篇

日期	日程
88.6／27	繁華街中 TERO 的警戒
89.8／1	PATTY 在試音會出場
8／7	鼓勵 PATTY 去為音樂會練習
8／15	音樂會會場的搜查，PATTY 急速成長
8／29	PATTY 失蹤
10／10	文件整理後，在街中遇見維新組的少女多莉斯
10／31	港灣區中 TERO 的警戒，PATTY 以維新組成員的姿態出現
12／12	重力錨的控制 2，與 PATTY 的理論
90.3／20	最終任務，PATTY 返回 GPO

INSPECTOR 篇

日期	日程
89.9／5	PATTY 在試音會出場
9／11	鼓勵 PATTY 去為音樂會練習
9／19	音樂會會場的搜查，PATTY 急速成長
10／3	PATTY 失蹤，再而被穿黑色戰鬥服的神秘集團帶走
90.3／20	最終任務，PATTY 返回 GPO





Re-inforce MOVIE GALLERY 一覽

NO	內容	NO	內容
1	OPENING I	8	美露拿變身
2	SEARCHER 篇予告	9	OPENING II
3	INSPECTOR 篇予告	10	SEARCHER 最終戰
4	COMMANDER 篇予告	11	INSPECTOR 最終戰
5	V.E.M.CM	12	COMMANDER 最終戰
6	第一年聖誕	13	搜查音樂會
7	潤變身	14	MAGICAL NANA 變身

名詞解說

維新組：正式名稱「特別機動班」。EMP警察新設的異星人犯罪對策部隊，擁有高機動性和強力的武裝。對犯罪者絕不留情，對GPO也沒有好感。

銀河市場：在銀河文明圈中連鎖經營的超級市場集團，地球分店開設在EMP。豐富的商品無論在異星人或者地球人之間亦能博取好評，宗旨是銀河之味一家親。

聖亞加力寺院：銀河三大宗教之一，信奉傳說的古代生命體「聖亞加力」，其教義是以的奇跡力量引導信眾進入至福的千年期。寺院司祭能以亞空間為媒介連系整個精神網絡。

VEM：新進的藝能公司，堪稱為銀河藝能界的超新星。設立的同時獲得了銀河系數一數二大作曲家的大力支持，在邊境惑星的舞台展開SCOUT CAMPAIGN，並招募新歌手。




BLUE BREAKER
基本流程大公開

「A smile is mightier than the sword.Come to an exciting adventure is about to begin, awaits...Obeying the tradition of his family, the swordsman Kain embarks on a journey to find a bride. Along the way, however, he happens to revive the king of evil, Fark Lord. Can Kain return Dark Lord to his tomb and bring home his bride?」(from設定資料集)



流程表內用語解說

[自然發生日]：事件會在此日自然發生。無特別記載的話代表只要條件許可，即使在第一天也可能會發生。如果跟別的事件產生衝突(同時進行不可)，就要待那事件完結後，這事件才會發生。但如過了發生期間就不會再發生。

[發生期間]：發生了的事件所能進行的期間，過了這個期限事件會強制完結。

[同時進行]：某一事件能否跟其他事件同時進行的指標。可以的話就能同時發生複數的事件。不可的話在事件進行期間，即使踏入其他事件的自然發生日，或獲得足夠的條件，該事件也是不會發生的。

基本流程

「序幕」自然發生日：——／發生期間：一日間／同時進行：不可
- 開始遊戲
- 選擇 KAIN 的守護者

「邂逅 ASHA~旅程的開始」自然發生日：——／發生期間：一日間／同時進行：不可
- 趕走來奪取凍牙的劍客
- 勝利是故事發展下去的條件

「封印之廟」自然發生日：——／發生期間：一日間／同時進行：不可
- 依 DEEZA（主角父親）的說話將手鐲擺放在封印之廟中

「封印之廟~往拉華之道」自然發生日：——／發生期間：一日間／同時進行：不可
- 依的忠告往拉華登錄成為冒險者

「冒險者同業會」自然發生日：——／發生期間：一日間／同時進行：不可
- 來到拉華的冒險者同業會，選擇是否登錄，職業是戰士或魔法師，記錄 KAIN 的守護者
- 發生 PATTERN：來到拉華的冒險者同業會

「封印之廟遺跡」自然發生日：——／發生期間：15日間／同時進行：可
- 道路崩落，此路不通
- 發生 PATTERN：接觸封印之廟遺跡。ASHA 在場的話，會知道神殿的後門跟 KAIN 之家相連

「神殿訪問」自然發生日：——／發生期間：15 日間／同時進行：可
- 神聖之國撒爾的初來訪
- 未到過封印之廟遺跡，ASHA在場的話，會知道神殿的後門跟KAIN之家相連

「四天王 MAGIC MASTER登場」自然發生日：——／發生期間：——／同時進行：可
- 發生 PATTERN1：撒爾～中繼地點 1 的特定接觸點
- 發生 PATTERN2：中繼地點 1~哈圖、中繼地點 1~路耳的特定接觸點

「四天王 SWORD MASTER 登場」自然發生日：——／發生期間：——／同時進行：可
- 發生 PATTERN1：遇見 MAGIC MASTER，30 日後在洞窟的特定接觸點
- 發生 PATTERN2：遇見 MAGIC MASTER，獲得有關 GOLEM 格鬥大會的情報，再入洞窟
- 發生 PATTERN3：遇見 MAGIC MASTER，100 日後在共通道的特定接觸點

「冰之山」自然發生日：——／發生期間：——／同時進行：可
- 進冰之山入時由於暴風雪不能繼續前進
- 發生 PATTERN：獲得炎之玉、EFREET 加入我方、聽取 INAR 的情報或在同業會得知能夠進入的情報後，就能通過進入山頂的特定接觸點

「愛利」自然發生日：——／發生期間：——／同時進行：可
- 妖精之國愛利初來訪
- 發生PATTERN：聽取有關流行病的情報或在同業會得知能夠進入的情報後，就能進入愛利同業會

「路加樂」自然發生日：——／發生期間：——／同時進行：可
- 火山之國路加樂初來訪
- 發生 PATTERN：未聽取火山噴火的情報，就能進入路加樂同業會

「INAR 的初遇」自然發生日：——／發生期間：——／同時進行：可
- 進入共通道時，中了魔物的陷阱，令KAIN陷入孤立的危機，最後被這個世界的勇者 INAR 所救
- 發生 PATTERN：由水之國力他至中繼地點 6 的共通道

「龍之崖」自然發生日：——／發生期間：——／同時進行：可
- 在龍之崖的盡頭見到巨大龍，但牠無任何反應
- 發生 PATTERN：聽取 DRAGONLORD 的情報，再上龍之崖

「軍事國家多魯」自然發生日：——／發生期間：——／同時進行：可
- 軍事國家多魯初來訪，受到 INAR 的救助後，會在此跟他再會

「科樂路的情報」自然發生日：第28日／發生期間：——／同時進行：可
- 得知科樂路附近有奇妙吠聲的情報
- 發生 PATTERN1：來到中繼地點 7 同業會
- 發生 PATTERN2：自然發生日後來到任何一個同業會

「往科樂路之道」自然發生日：——／發生期間：——／同時進行：可
- 由中繼地點 7 通往科樂路，但受到魔法障壁阻隔
- 發生 PATTERN：聽取魔法障壁變弱的情報前，進入中繼地點7~科樂路的特定接觸點

「ASHA 病倒」自然發生日：——／發生期間：8 日／同時進行：不可
- 進入同業會時，ASHA 病倒，要醫治她就一定要找馬克的魔術師古馬
- 發生 PATTERN：跟 ASHA 的感情值達一定水平後進入同業會

「邂逅HAMMUNE」自然發生日：——／發生期間：——／同時進行：不可
- 找到魔術師古馬，但他卻介紹了自己的弟子 HAMMUNE
- 發生 PATTERN：聽取 WISE 的情報後，到馬克找魔術師古馬
- 對古馬要選考慮其他方法（勉強他會令 ASHA 死亡），之後答應馬克對自己親切的稱呼，否則她在治好 ASHA 後是不會再出現的。

「ASHA 的治療」自然發生日：——／發生期間：8 日／同時進行：不可
- 帶 HAMMUNE 進入 ASHA 病倒時身處的同業會

「ASHA 歸隊」自然發生日：——／發生期間：——／同時進行：不可
- 健康的 ASHA 在 KAIN 的面前出現
- 發生 PATTERN：治療 ASHA，三日以後到冒險者同業會（之後回馬克可拉 HAMMUNE 入隊）

「KAIN 之家」自然發生日：——／發生期間：——／同時進行：可
- 經撒馬由回到自己的家
- 發生 PATTERN1：收到 HAMMUNE 的禮物
- 發生 PATTERN2：解除撒馬的危機

「流行病」自然發生日：第 20 日／發生期間：9 日／同時進行：不可
- 得知馬克發生流行病，生於愛利的大樹之實是治療的必需品
- 發生 PATTERN1：來到馬克的同業會
- 發生 PATTERN2：到自然發生日時，來到任何一同業會（愛利的除外）

「TURNER 登場」自然發生日：第 20 日／發生期間：9 日／同時進行：不可
- 為了取得大樹之實而來到愛利
- 發生 PATTERN：先聽取有關流行病的情報

「購入大樹之實」自然發生日：第20日／發生期間：9日／同時進行：不可
- 在愛利的同業會購入大樹之實
- 發生 PATTERN：先聽取有關流行病的情報

「流行病事件完結」自然發生日：——／發生期間：5日／同時進行：不可
- 購入大樹之實後返回馬克
- 報酬 5000G



「中繼地點 6 洞窟的異變」自然發生日：第 30 日／發生期間：9 日／同時進行：不可
• 獲得中繼地點 6 洞窟異變的情報
• 發生 PATTERN1：來到中繼地點 6 的同業會
• 發生 PATTERN2：到自然發生日時，來到任何一同業會
• 發生 PATTERN3：YARM 登場後，再滿足 PATTERN1 的條件，在光的守護日必定會發生
「NARUTA 登場」自然發生日：第 30 日／發生期間：9 日／同時進行：不可
• 獲得中繼地點 6 洞窟異變的情報後，到洞窟察看，發現 NARUTA 和幾名倒地不起的男人
「愛利的異變」自然發生日：第42日／發生期間：13日／同時進行：不可
• 象徵愛利的大樹急速地成長
• 發生 PATTERN1：跟 TURNER 的感情值達一定水平後進入同業會（中繼地點、愛利的同業會除外）
• 發生 PATTERN2：到自然發生日時，來到同業會（中繼地點、愛利的同業會除外）
「往愛利之道」自然發生日：第 42 日／發生期間：13 日／同時進行：不可
• 獲得愛利異變的情報後，在往愛利途中道路劇烈地振動
「千鈞一髮」自然發生日：第 42 日／發生期間：13 日／同時進行：不可
• 來到愛利，知道情況已經去到十分危險的階段
• 發生 PATTERN：體驗大振動後，到愛利的同業會
「寄生於大樹內的不速之客」自然發生日：第 42 日／發生期間：13 日／同時進行：不可
• 來到大樹內部，見到寄生的魔物，打倒牠後會見到木之精靈，說危機已經解除
• 發生 PATTERN：「千鈞一髮」事件發生後，到大樹內的特定點
• TURNER入隊時，木之精靈會有特殊訊息；五日內回同業會可得報酬 8000G
「路加樂火山即將爆發」自然發生日：第 59 日／發生期間：14 日／同時進行：不可
• 獲得路加樂火山即將爆發的情報，只有力他的水龍之牙才能鎮住
• 發生 PATTERN1：曾到過路加樂，而 ASHA 、 KARMI 、 SARGE 、 TURNER 、 NARUTA 、 YARM 已經登場，再到路加樂
• 發生 PATTERN2：自然發生日後來到任何一個同業會
「水龍之牙」自然發生日：第 59 日／發生期間：14 日／同時進行：不可
• 為了取得水龍之牙，來到力他湖。 HAMMUNE 入隊時會發生會話事件，不入隊的時候就會進入戰鬥，勝利後才得到水龍之牙
「LAMILLE 之戰鬥」自然發生日：第 59 日／發生期間：14 日／同時進行：不可
• 獲得水龍之牙後，上路加樂火山口途中。
「路加樂火山活動停止」自然發生日：第 59 日／發生期間：14 日／同時進行：不可
• 將水龍之牙投入火口山，令火山活動停止
「噴火事件完結」自然發生日：第 59 日／發生期間：14 日／同時進行：不可
• 「路加樂火山活動停止」事件完結後，五日內到路加樂同業會可得 10000G 報酬
「GOLEM 格鬥大會情報」自然發生日：第 77 日／發生期間：12 日／同時進行：不可
• 知道捷馬會舉行 GOLEM 格鬥大會
• 發生 PATTERN1：愛利的異變事件完結後，來到捷馬的同業會
• 發生 PATTERN2：自然發生日後來到任何一個同業會
「GOLEM 格鬥大會」自然發生日：第 77 日／發生期間：12 日／同時進行：不可
• 獲得有關情報後來到捷馬，可選擇參不參加格鬥大會。如 HAMMUNE 不入隊就不能參加（因沒有人曉得變 GOLEM 出來），如 HAMMUNE 入隊，而感情值達一定值，事件會繼續進行。
「發現材料」自然發生日：第 77 日／發生期間：12 日／同時進行：不可
• 在中繼地點 4 的洞窟盡頭找到赤色生輝的「GOLEM 材料」
• 發生 PATTERN：決定參加 GOLEM 格鬥大會後，帶 HAMMUNE 來到中繼地點 4 的洞窟
「GOLEM 製作」自然發生日：第 77 日／發生期間：12 日／同時進行：不可
• 取得 GOLEM 材料後來到格鬥大會會場， HAMMUNE 就會製作 GOLEM
• 發生 PATTERN：帶 HAMMUNE 來到格鬥大會會場
「GOLEM 格鬥大會開始」自然發生日：第 77 日／發生期間：12 日／同時進行：不可
• GOLEM 製作後，格鬥大會開始
• 連勝四場後， LAMILLE 出場，跟她 GOLEM 比賽
• 打敗 LAMILLE GOLEM後，得賞金 15000G（隊中二人時）／10000G（隊中三人時）
「撒馬的危機」自然發生日：第93日／發生期間：13日／同時進行：不可
• 獲得神聖之國撒馬受到大群魔物襲擊的情報
• 發生 PATTERN1：GOLEM 格鬥大會完結後，來到撒馬的同業會
• 發生 PATTERN2：自然發生日後來到任何一個同業會

• 如若 ASHA 的感情值達一定程度而好感最高，會有 ASHA 的特殊對話
「撒馬神殿」自然發生日：第 93 日／發生期間：13 日／同時進行：不可
• 獲得撒馬神殿受到魔物襲擊的情報後，來到此地，才從大神官口中知道魔物已經給 DEEZA 收拾了
「凍牙粉碎」自然發生日：第108日／發生期間：16日／同時進行：不可
• 共通道跟 SWORD MASTER 相遇，互角之下兩者的名劍一同粉碎
• 發生 PATTERN：上冰之山頂途中遇見 SWORD MASTER；到自然發生日時，手持凍牙在通往KAIN之家、亡國、冰之山、愛利、捷巴、科樂路、捷馬的特定接觸點遇見 SWORD MASTER
「名劍復活的方法」自然發生日：第 108 日／發生期間：——／同時進行：不可
• 凍牙粉碎後，來到同業會再見到WISE，從她口中得知冰之山的精靈或者有方法修好凍牙
• 此時 KAIN 唯有暫時拿着普通劍
「炎之精靈 EFREET」自然發生日：——／發生期間：16 日／同時進行：可
• 獲得可在中繼地點 1 洞窟內見到炎之精靈 EFREET，為了進入冰山，只有借助他的力量
• 發生 PATTERN1：凍牙粉碎後，來到中繼地點 1 的同業會
• 發生 PATTERN2：凍牙粉碎的兩日後來到任何一個同業會
「EFREET 的出現」自然發生日：——／發生期間：16 日／同時進行：不可
• 獲得有關情報後，來到中繼地點1洞窟內的石板前，EFREET自會現身
• 發生PATTERN：裝備普通劍，獲得有關情報，再到中繼地點1洞窟內的石板前
• TURNER 入隊而感情值達一定程度的話，就會見到動畫片段
• 因應玩者的選擇，會得到炎之寶玉或EFREET答應借出自己的力量。TURNER 不入隊的話就會強制戰鬥，勝了可得炎之寶玉
「冰之精靈」自然發生日：第108日／發生期間：16日／同時進行：不可
• 來到冰之山，使風雪停止。在山上遇見冰之精靈，告訴KAIN另一把名劍鳴牙的存在
• 完成「EFREET 的出現」事件，到冰之山跟冰之精靈會話
「SWORD MASTER」自然發生日：第 108 日／發生期間：16 日／同時進行：不可
• 「冰之精靈」事件完結後， SWORD MASTER 擋路
• KARMI入隊，與她有一定感情值，並知道她的秘密後會發生特殊事件
• 將事情交給去 KARMI 辦
「DEEZA 登場」自然發生日：第 108 日／發生期間：16 日／同時進行：不可
• 在名劍鳴牙之前魔天四天王 UNDEAD MASTER 現身，不過 DEEZA 一斬就將他一刀兩斷， KAIN 從父親手上接過鳴牙
• 發生 PATTERN：之前的「SWORD MASTER」事件完結後上山頂
「SWORD MASTER」自然發生日：第 108 日／發生期間：16 日／同時進行：不可
• 將 SWORD MASTER 留給解決，鳴牙到手後回到 KARMI 那裡
「名劍鳴牙的讓渡」自然發生日：第 161 日／發生期間：——／同時進行：可
• 名劍凍牙被破壞後， INAR 在 KAIN 的面前出現，並將鳴牙送給他
• 發生 PATTERN：第 161 日後 KAIN 仍帶着普通劍
「多魯作反」自然發生日：第127日／發生期間：12日／同時進行：不可
• 軍事國家多魯向各國宣戰的情報
• 發生PATTERN1：曾經來過多魯，撒馬神殿襲擊事件完結後到哈圖的同業會
• 發生 PATTERN2：自然發生日後來到任何一個同業會（多魯的除外）
• KARMI 的感情值達一定以上時有其他 PATTERN
「多魯作反 其之二」自然發生日：第 127 日／發生期間：12 日／同時進行：不可
• 聽取宣戰的情報後，來到多魯
• 發生PATTERN：會有硬攻入城和收集情報的選項，選後者會到冒險者同業會，再跟多魯兵戰鬥。事後 YARM 登場（如她未入隊），可以選擇買不買她的秘密地圖，買的話會發現秘密通道
「多魯王」自然發生日：第 127 日／發生期間：12 日／同時進行：不可
• 在城的最深處會見到多魯王，跟他戰鬥後才知道他被高位惡魔所操縱
「捷巴消滅」自然發生日：第141日／發生期間：15日／同時進行：不可
• 猛烈的閃光擊中捷巴
• 發生 PATTERN：完成的「多魯王」的事件後，在多魯～中繼地點 6 或多魯～中繼地點 7 的特定接觸點
「捷巴消滅的情報」自然發生日：第 141 日／發生期間：15 日／同時進行：不可
• 來到同業會，始知道捷巴已經被閃光消滅了
• 發生 PATTERN1：見過閃光擊中捷巴的情景
• 發生 PATTERN2：自然發生日後來到任何一個同業會（捷巴的除外）
「PLASMA GOLEM」自然發生日：第141日／發生期間：15日／同時進行：不可
• 捷巴消滅的原因似乎跟捷馬有關
• 發生 PATTERN1：答應 MAYA 的要求，來到捷馬
• 發生PATTERN2：不答應MAYA的話或者她已經死亡，進入捷馬城遇見 PLASMA GOLEM 時就會跟它戰鬥



「捷馬的危機」自然發生日：第141日／發生期間：15日／同時進行：不可
• 進入捷馬城內，見到捷馬王，知道MAYA是捷馬的公主。其後MAGIC MASTER將捷馬王殺死，並說DRAGON LORD將會把捷馬消滅
• 發生PATTERN1：答應MAYA一起跟入城，MAYA在隊伍時就會使用城內的隱藏通道
• 最深部會遇見捷馬王和MAGIC MASTER，可以選擇去不去見DRAGON LORD。「去」是見MAYA愛情EVENT的條件之一
「DRAGON LORD的審判」自然發生日：第141日／發生期間：15日／同時進行：不可
• 與MAYA一起去見DRAGON LORD，牠固執地不肯讓步，但若然KAIN肯收拾PLASMA GOLEM的話，這事是可以停止的
• 發生PATTERN：選擇去見DRAGON LORD，再到龍之崖
• 可以選擇阻不阻止DRAGON LORD，不阻止是見MAYA愛情EVENT的條件之一
「與PLASMA GOLEM之戰」自然發生日：第141日／發生期間：15日／同時進行：不可
• 戰鬥勝利後會見到MAYA受襲的片段，可以選擇是否留住她
• 戰鬥勝利後的五日內到捷馬的同業會可得報酬15000G
「DRAGON LORD的覺醒」自然發生日：第141日／發生期間：15日／同時進行：不可
• 獲取世界護衛者DRAGON LORD已經從長眠中甦醒的情報
• 發生PATTERN：知道被捷巴消滅後，而MAYA未有開口求主角時到同業會
「魔法障壁的緩和」自然發生日：第161日／發生期間：24日／同時進行：不可
• 知道中繼地點7與科樂路間的魔法障壁已經緩和了
• 發生PATTERN：滿足以下條件—曾經到過魔法障壁，裝備了鳴牙，「捷巴消滅」事件的終結，再到同業會
「通過魔法障壁」自然發生日：第161日／發生期間：24日／同時進行：可
• 知道魔法障壁緩和這事後再到那兒証實
「浮遊王國科樂路」自然發生日：第161日／發生期間：24日／同時進行：不可
• 知道科樂路的地下傳來吠聲
• 發生PATTERN1：來到科樂路的同業會
• 發生PATTERN2：通過魔法障壁，自然發生日後到同業會
「科樂路的真實」自然發生日：第161日／發生期間：24日／同時進行：不可
• 知道科樂路的地下住了巨大的魔獸和科樂路創造的真相
• 發生PATTERN：知道科樂路的地下傳來吠聲後，來到地下打倒守衛再向前行
• NARUTA入隊而有一定好感度會有特殊會話
「科樂路的末日」自然發生日：第161日／發生期間：24日／同時進行：不可
• 從下沈的科樂路脫出
• 發生PATTERN：與魔獸會話後到共通道時發生
• NARUTA的特殊會話發生後，會見到特殊EVENT
「WISE的建議」自然發生日：——／發生期間：——／同時進行：不可
• 科樂路下沈後，WISE建議KAIN去找魂之戒指，到女神的石板前（以後WISE會離隊）
「魂之戒指的情報」自然發生日：——／發生期間：——／同時進行：不可
• 聽取建議後，在同業會獲得有關能干涉靈的魂之戒指的情報
「魂之戒指」自然發生日：——／發生期間：——／同時進行：不可
• 來到中繼地點6洞窟內女神的石板前，會飛至孤國迪達，在迪達的遺跡內部會找到魂之戒指
「女神的話其之1、2、3」自然發生日：——／發生期間：——／同時進行：可
• 知道最強的名劍皇牙是消滅DARKLORD的武器
• 知道吞沒世界創造歷史和一切的異界神DARK GENE的存在，打倒DARK GENE必然先得借助創造神的力量
• 知道DARKLORD原是闇之守護者樂迪斯，而四天王除LAMILLE外都是世界的守護者
• 發生PATTERN：得到魂之戒指後，來到中繼地點2、5、7洞窟中的女神石板前
「第三隻手鐲」自然發生日：第175日／發生期間：11日／同時進行：不可
• 來到同業會，YARM說世上有其他封印之手鐲，為了處理封印之手鐲而去捷巴的隱藏倉庫
• 發生PATTERN：受到第二次暗殺者的襲擊而勝利後，選擇不想YARM死去，又當她有一定以上感情值；捷巴被消滅而MAGIC MASTER未見過手鐲，自然發生日後到同業會
• 可以選擇是否去捷巴的隱藏倉庫
「封印被解時」自然發生日：第186日／發生期間：——／同時進行：可
• 在已經處理掉現存封印之手鐲的KAIN前，MAGIC MASTER出現。他亮出三隻封印之手鐲，魔王因三隻封印之手鐲收集齊全而真正復活
• 發生PATTERN1：在捷巴的隱藏倉庫內處理掉封印之手鐲後，來到共通道的特定接觸點
• 發生PATTERN2：自然發生日來到共通道的特定接觸點

「ASHA的煩惱」自然發生日：第184日／發生期間：——／同時進行：可
• 最近的ASHA樣子變得有點古怪
• 發生PATTERN：自然發生日後未跟INAR戰鬥過，選擇說話
• 會語分三階段
「勇者的決意」自然發生日：——／發生期間：——／同時進行：不可
• 在共通道中INAR走來向KAIN挑戰，戰勝後發覺他不是人類
• 發生PATTERN1：聽過「ASHA的煩惱」的三階段會語後出共通道
• 發生PATTERN2：聽過女神的話後出共通道
• 可以選擇是否跟他戰鬥，不戰的話會見不到某位女性的ENDING，輸了亦一樣見不到
「再會UNDEAD MASTER」自然發生日：——／發生期間：——／同時進行：不可
• INAR死後不久，在共通道會遇上UNDEAD MASTER和UNDEAD化的INAR
「皇牙出現」自然發生日：——／發生期間：——／同時進行：可
• 聽過所有女神之話後，SWORD MASTER會在KAIN的面前出現，戰勝後SWORD MASTER會變成皇牙，並委身于KAIN使用
「再會WISE」自然發生日：第195日／發生期間：——／同時進行：不可
• 在不知怎樣去古尼斯的KAIN等人面前，WISE再度出現。完成了異變事件後可由愛利進入，未完成的話則由冰之山進入

以後的流程（到達暗黑國古尼斯後）

闇之鼓動（打倒DARKLORD）→黃泉之門（用皇牙打開）→眾神之國（DARKLORD居地）→魔王DARKLORD（最強聖劍的獲得）→撒馬神殿地下（KAIN家系的使命）→女性的選擇→DARK GENE（最終首腦）







■DARK GENE有多種形態，圖示其中三種。每種形態的HP只有9999，未及一萬，易打非常

女角EVENT

篇幅有限，未能盡錄女角的EVENT，這些大致可分為以下幾類，有興趣不妨自行尋找

魔王封印解封者的發覺、女性屬性發現、知道正在找尋結婚對象、送給KAIN的禮物、女性死亡予言、愛情事件（GOOD END條件）



中繼地點1：依華（イワン）
中繼地點2：尼羅（ニーロ）
中繼地點3：哈沙（ハサン）
中繼地點4：福理（フォニ）
中繼地點5：可芝（ホィツ）
中繼地點6：天比（チッヘ）
中繼地點7：杜茜（トセフ）



GRAN TURISMO

文：赤目黑牛
技術支緩：DIAS

RAC 2P MEM 製造商：Sony Computer Entertainment 售價：港幣358元 記憶：5-15 BLOCKS

PlayStation

TUNE 車重點

所謂萬丈高樓從地起，在《GRAN TURISMO》之中，玩者如要得到好成績的話，便要好好調校一下自己的「戰馬」了，不過，究竟要從哪裏入手才好呢？相信這是一個非常困難的問題（這説話只適用於使用正常方法玩遊戲的玩者），是車軚？引擎？究竟是哪一樣呢？其實最先要調校的便是在調校欄之中最不起眼的「OTHERS」一項，在這項之中，包括了「輕量化」這種調校，這是賽事之中比較重要的一環，大家千萬不要小看這部份，這輕量化也分多個階段，玩者必須順次序進行，不能跳級。

當完成了「輕量化」之後，便要到引擎這方面了，對於車而言，引擎便是向前行的最重要一環，如果沒有引擎的話，車是不會行的，且如果車的馬力不足便會落敗，要勝利便要使車的動力大大提升才可，最簡單直接的方法便是給引擎來個真真正正的調校，在這裏的5種東西也是非常重要的，必須全部也進行改裝，否則車速便不能明顯加。

至於其他的調校，其實最好便是全部也調校，先後次序亦沒有甚麼大不了，而最要小心的便是「唔貴唔貴買」，零件方面，當然是越貴的性能越好，所以，記着跑多些的比賽，尤其是「盃賽」，因為除了豐厚的獎金之外，更會有一些意外驚喜呢！



■這些便是最「賺錢」的賽事。



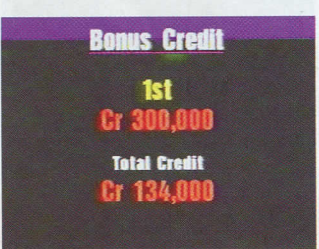
■輕量化也要不少金錢的。



■單是引擎也有5項要調校的東西。

世上是不會有不勞而獲的東西

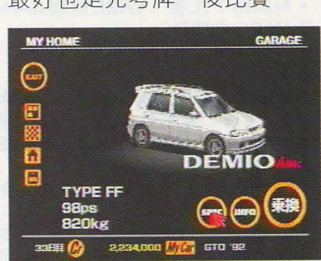
在這個世界之中，是絕對沒有一種叫「免費午餐」的東西，而在這遊戲之中亦是一樣，有一些玩者以為這是一個秘技，這是非常錯誤的觀點，因為在遊戲之中，玩者除了可以考取車牌之外，亦可以參加其他的賽事，不過，在「SPOT RACE」之中的賽事只有非常少的獎金，而且除此之外便沒有任何的獎勵，所以是非常費時失事的賽事，不過在「GT LEAGUE」之中的賽事便不同了，因為在「GT LEAGUE」的盃賽之中，全部也是非常「專業」的，就連獎品也是非常「貴重」的，除了有非常豐厚的金之外，如果玩者是得到總冠軍的話，更加可以得到一部的新車，對於玩者而言，這部車實在有太多用途了，其一，玩者可以將這車改裝，成為自己的「戰馬」，其二，又可以將這車賣掉，得到的金錢便可以再購另一部的賽車，這是最實際的用法，不過，要參加任何盃賽，最起碼也要得到「B級執照」才能參加，不過，筆者奉勸各位玩者最好也是考「A級執照」，因為「B級執照」可以參加的賽事亦是不足的，而且在考試的當中也是可以學習到一些極之有用的駕駛技巧，所以最好也是先考牌，後比賽。



■一場冠軍已有這樣的獎金了！



■總冠軍的獎金竟然有1500000！



■這便是得到盃賽冠軍的特別獎勵！

溫人斌駕駛學院

本駕駛學院的宗旨是使各位有志考取車牌的人仕到最適當的指導及培訓，可以在最短的時間之內考得車牌，而且本學院的排期特快，真是「快人一步，理想達到」。本院的導師全受過高級的培訓，在訓練之中，學員將會得到考牌的最新最準資訊，務求使學員在最短時間之內考取車牌。

A級執照

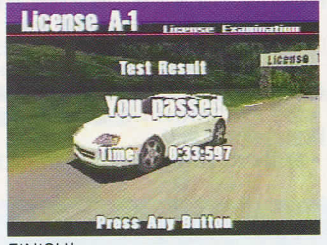
合格成功率：100巴仙

LICENSE A-1 實戰入彎法 1

玩者要在34秒之內將車駛至終點，當中要經過兩個彎角，由於在進入第二彎角之前要經過一段非常長的直路，所以入彎的時間性非常重要，而且入彎時的速度亦要非常小心！（超越方格、越過時限又或是飛出賽道也算不及格）



■入彎之前必定要盡量減速！



FINISH!



LICENSE A-2 實戰入彎法 2

這是非常難過的一個彎，是一個典型的「髮夾彎」，玩者要在26秒時間內將車駛至終點，不過由於在入右轉的「髮夾彎」前有一個向外微傾的暗彎，所以在入彎前除了要減速之外，更加要小心轉向時會產生的外傾現像，而最理想便是將波段降至2波才入彎。（超越方格、越過時限又或是飛出賽道也算不及格）



■2波入彎是最安全的。

LICENSE A-3 實戰入彎法 3

基本上LICENSE A-2和LICENSE A-3的賽道是一樣的，不同之處便是後者比較長，意思即是在前段的加速距離比較長，所以在入彎之前的減速功夫更加重要，否則一定會飛出賽道之外。這次的時間限制為44秒（超越方格、越過時限又或是飛出賽道也算不及格）


■最通常犯的錯誤——SPINNING。

LICENSE A-4 複合彎角應用 1

這次則是要玩者通過一連串的彎角，要過這些彎角的巧只有一個，便是將車速「平均化」，意思是要使全程的車速也保持在一個固定的範圍之內，不過，當中有兩個彎是比較大的，玩者又要記憶一下過彎的「基本法」了，不過切勿過份減速。時間限制為39秒。（超越方格、越過時限又或是飛出賽道也算不及格）


■過得了這個彎便是成功的一半。

LICENSE A-5 複合彎角應用 2

這是複合彎角的第二個練習，這次的時間是32秒，不過要行的路並非太長，反而是有一定的難度，前面的數個彎也不過，最難是最後的一個彎角，數個普通彎之後的一個急彎，如果前面速度太慢便會不夠時間，如果太快又會飛出賽道。（超越方格、越過時限又或是飛出賽道也算不及格）


■過這彎時要非常留神。

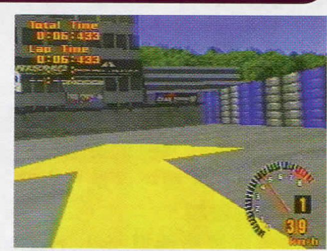
LICENSE A-6 複合彎角應用 3

這次的測試是要玩者在27秒之內由起點砲到終點，話雖如此，其實這次的試是非常的困難，因為在加速區之後便是連續的彎角，尤其是在第一個右轉之後的左急彎，如強行掣車的話，車便會旋轉，所以玩者要小心車速的按制。（超越方格、越過時限又或是飛出賽道也算不及格）


■這便是最危險的彎角。

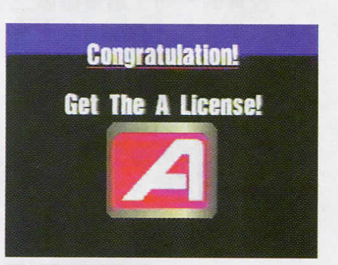
LICENSE A-7 特別技巧

這個考驗真是太………過份了！玩者要在33秒之內，在這個只長100米的場地之內走5個圈，要通過這個測試，一定要保持非常低的車速，而入彎時要非常注意位置，最好便是看準箭咀的位置轉彎，這樣便會比較安全。（超越方格、越過時限又或是飛出賽道也算不及格）


■最重要是車速要低。

LICENSE A-8 A級執照考試

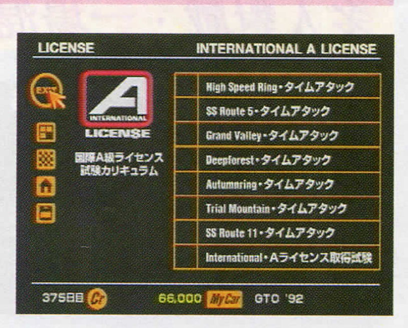
玩者要在1分08秒之內走畢全程，不過這條賽道是非常的難走，因為玩者記性還好的話，之前出現過的高難度彎角全部也會重現眼前，這條賽道便是由這些「難彎」組合而成的，如果玩者對以上的過彎技術仍未熟習的話，最好還是別浪費時間，多作練習。（超越方格、越過時限又或是飛出賽道也算不及格）



■取得A級執照！

國際A級執照
合格成功率：？？巴仙

要考取這個「國際A級執照」，玩者必定在指定的8條賽道之上取得最快時間，所以在這裏並沒有必勝的方法，全憑玩者自己的功力而定，成功與否全是要靠玩者自己。



新GAME



MICRO MACHINES

迷你先鋒真係可以咁玩?……

不知大家有沒有玩過那種「可以擺入口」的車仔玩具呢？當然，這些玩意當然不只車仔那麼簡單，其實在《迷你先鋒》的世界之中，其麼也有可能出現的呢！

基本操作

←/→	車的轉向
×	加速
□	剎車
○	跳/ 使用道具
R1	跳
△/ R2	響號

RAC | MPLY | MEM | 製造商：NAMCO | 售價：港幣358元 | 記憶：1 BLOCK | PlayStation

遊戲有乜玩

其實明眼人一看已知這是一隻「賽車遊戲」，不過，遊戲之中其實並非只有車賽，當中亦有賽艇（亦即是水上賽事）的進行，所以在車輛和賽艇的控制上，玩者是要花上一些時間來習慣的，不過，基本上遊戲也是一個純「鬥快」的遊戲，所以對賽車迷來說可以是一隻非常精采的遊戲。

大家應該知道「MICRO」這個詞語的解釋是「細小」，所以《迷你先鋒》這遊戲之中的機體全部也是非常細小的，而至於賽場的地方便是……我們平日生活的地方，例如是：書枱、飯桌等，甚至是池塘也有，不過，無論比賽的地方是哪裏，玩者也要依一個「規律」行事，那便是依賽道而行。



遊戲之中有幾多車？

說真的一句，這隻遊戲之中的車真是數不勝數（其實總數有31部），因為為了適應不同的賽道，玩者是會得到不同的賽車的，雖然如此，那並不表示玩者在使用那車子之後便可以得到它，玩者一定要達到某個標準才可以得到其他的車輛，通常玩者在盃賽之中得到勝利之後（每條賽道），便會得到一部新的車輛（又或是艇），這便是玩者得到新車的唯一方法，而這些車（艇）又有甚麼用呢？答案亦十分簡單，玩者取得這些車之後，便可以在「TEST DRIVE」和「VS GET CAR」之中使用。在「TEST DRIVE」之中，玩者是純粹把車子來個「測試」而已，不過，在「VS GET CAR」之中，玩者便是用自己的車子來「賭搏」，如果勝了的話便能將對手的車取到手，相反，自己的車便會給人家取去了。



多人對戰・一場混戰

《MICRO MACHINES》這隻遊戲最多是可以8人同時對戰的，方法是非常簡單，依然是雖個先衝線，誰便是勝利者，不過，當中多數是2人一隊的，玩者們是絕對是要講求合作性的，然而，當遊戲是1對1的話，便可以「見乜殺乜」，實行有殺冇賠。



一般賽道簡介

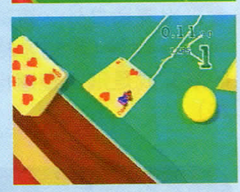
桌球枱上……

SWERVE SHOT



這是「桌球枱上」最易的賽道，這條賽道對玩者最大的挑戰便是要非常準確的在撲克牌之上跳過，否則便會………

RIGHT ON CUE



如果沒有接觸過桌球這種玩意的話，便會給這賽道考起了，因為在題目上已給玩者非常大的提示，因為在圖中所示的地方，玩者便要左轉在「CUE」上行走，至再見到有撲克牌才落回桌球枱上。

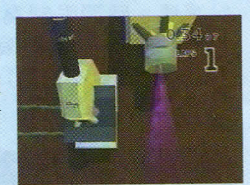
LOVE TRIANGLE



這是在多張桌球枱上進行的賽事，玩者要注意的並不多，不過這亦是賽道的難度所在，那便是「過枱」的地方了，前兩個地方也是一般的，只要速度不是太慢便一定能跳過，然而最後一個則是先要駛上兩張撲克牌之中然後才跳，這地方對於車速的要求是比較高的。

化學枱上………

INTERESTING VOYAGE

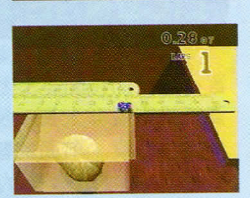


這賽段的特別之處是其麼也有，彎角多，而且亦有非常多要跳的地方，而最趣怪的便是在中途出現的「顯微鏡」，玩者會被再次縮細，然後在顯微鏡之中的「細胞」之中繼續比賽，真是非常有趣呢！

FORMULAX

這條賽道是非常的「驚嚇」，首先，玩者竟然會經過一個非常奇特的科學程序，然後再次在賽道上出現，而最「大整蠱」也是最後的「鐵尺」記着，左邊的不能行，否則……（見圖）

CHEMICAL WARFARE



太可惡了！這條賽道雖然沒有甚麼特別難玩之處，不過，在上了鐵尺之後，便有一個非常大的陷阱，便是一個90度的右彎，如果玩一不留神會飛落枱下，而落鐵尺之後又是一個90度的彎，真真攞命！



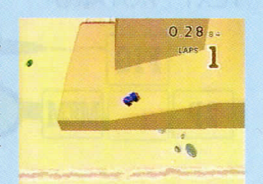
沙灘上………

BEACHED BUGGIES



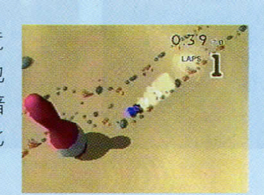
這段賽道沒有甚麼十分花巧的東西，不過這是一條非常難走的賽道，因為在賽道之中有非常多的90度彎，而且是一個接一個，根本沒有給玩者休息的機會，如困車開得太快的話便必定會飛出賽道之外。

SAND BLASTER



賽道本身的問題是大的，只是急彎比較多，很易撞到障礙物，不過，最大的問題是出在最後的一個難關，那便是在最後彎角之前的「沙堡」，玩者在上沙堡之後便要立刻來個左轉，否則便會跌下去。

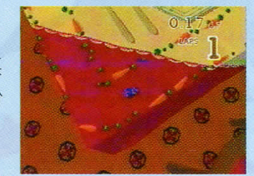
DUNES OF HAZARD



這是沙灘上最後的賽道，不過難度竟然不及之前的賽道，唯一要玩者小心的地方是在這條賽道之上，有非常多的「暗彎」，由於玩者是在非常滑的沙地之上比賽，所以就算是暗彎亦是非常危險的。

在餐桌上………

VINDALOO DRIVE-THRU



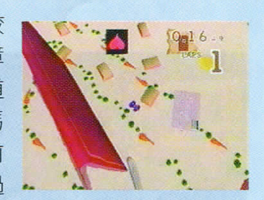
這條在餐之上的賽道是非常的危險，因為大部份的賽道也是在餐桌邊的，尤其是那些彎角，如果稍一不慎便會飛出枱外，又有一些在賽道上的障礙物，小心！小心被它們「彈」出賽道之外。

THE MAIN COURSE



終於也上「主菜」了，不過這道主菜真是不易吃呢！首先是賽道之上的障礙物十分多，再加上很多彎角也SET在枱角位置，使難度相應增加了不少。而在賽道之中亦有一些「九曲十三彎」的路，玩者要非常小心。

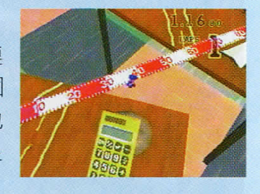
TANKS A LOT



在先前的賽道之上，雖然彎角是比較危險，不過在賽道之上並沒有非常多的障礙物，只有一點兒而已，不過在這條賽道之上便有非常多的障礙物，玩者算是一馬當先也可能會給這些障礙物所阻而不能前進，最好還是將車速稍為減一下，待繞過障礙物後才加速吧！

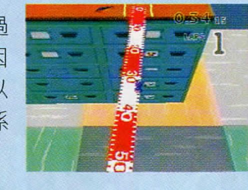
書枱上………

CALCULATOR RISK



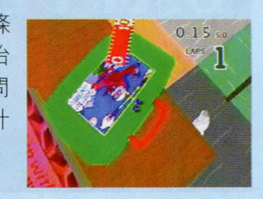
相不到在書枱上依然是危機四伏的，這條賽道是以多張書枱組合而成的，而連着這賽道的便是「直尺」，而其中有兩個地方是沒有尺的，那便是賽道最危險的地方，尤其是最後的計算機，速度稍為不足也會跌下「萬丈深淵」！

TRUCKER'S LUCK



又是一條非常易完成的賽道，不過咁，要完成這賽道也並非真的那麼易，因為在連接「儲物櫃」的只是尺一把，所以最好便是「定定的」行車，如果唔係會……

MUST TRY HARDER



陰濕！真是非常陰濕，本來這是一條非常普通的8字形賽道，不過，在枱與枱之間的尺是有分別是，第一把尺是沒有問題的，而第二把便出事了，因為在上了計算機和午餐盒之後，尺竟然改變了方向，加速直衝的話……

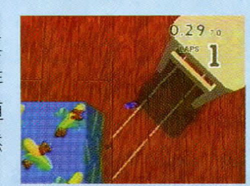
廚房內………

CHEESEY JUMPS



這條「CHEESEY JUMPS」已是比較易玩的賽道，因為以彎角而論，這條賽道不算太厲害，而且唯一要小心的便是那個「芝士跳台」，其餘的亦只是小事而已。

CEREAL KILLER



真係好人都俾佢嚇死！平日到枱邊真係剎都剎唔切掣，不過今次玩者大可以非常放心的「跳樓」了，因為在這條賽道中，在枱的盡頭是要跳的，真想不到竟然玩到落地，真是想也想不到。

SUPER BOWL



又是平平無奇，不過危險性是有的，因為賽道便是「枱邊」，全條賽道也是圍着枱邊的，所以「把持不住」的話便會非常危險。

後園裏………

BEWARE OF THE DOG



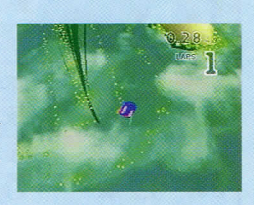
真係唔知點解要用「小心狗隻」為題，因為在這條賽道之上只有一隻不會動的狗，根本不用提防，至於賽道方面亦是平平無奇，照一般的來跑便萬無一失。

TOAD REGE



這條賽道真是非常的長，首先在一路上玩者會遇上一些「磚頭」，記着不要被心們迷惑，穿過它們向前行，之後，來到池塘邊，記着要停在荷葉之上，它會帶玩者過塘的，亂動的話只會自招麻煩。

CRASH AND FREN



水上賽道的每二條，比起上一條，這「CRASH AND FREN」真是困難了不少，因為在彎角的設計上明顯是將彎角加密了，而且亦多了一些「U TURN」，對於船艇而言，「U TURN」是非常難做到的，必定要將速度減到很低才可以。

至於其他的賽道，便要大家在遊戲之中的其他模式之中慢慢「品嘗」了！





人機大混戰、硬橋硬馬 真功夫！

TEXT：KOTARO



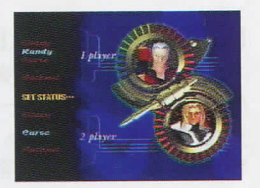
STAGE 結構

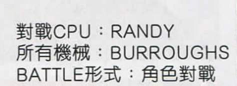
《BATTLE MASTER》的版面由五個STAGE所構成，各STAGE均對應CPU角色和機械對戰設定，進行不同形式的戰鬥。



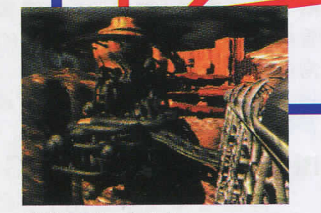








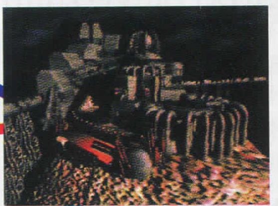
遊戲開始
1P角色：ELLNEY
所有機械：GARRETT



對戰CPU：RANDY
所有機械：BURROUGHS
BATTLE形式：角色對戰



對戰CPU：CURSE
所有機械：BISHOP
BATTLE形式：角色對戰



對戰CPU：DEDEUX
所有機械：SCHUMITT
BATTLE形式：角色對戰



對戰CPU：RACHAEL
所有機械：LOVELOCK
BATTLE形式：角色對戰



對戰CPU：？？？
BATTLE形式：機械對戰

操作方法

方向鍵	游標、戰鬥中之移動
START掣	暫停、戰鬥開始，以及技式編制中返回MENU畫面
□．×掣	技
○掣	技、決定
△掣	技、技式編制中各項切換
R1．R2掣	技式編制中角色之選擇
L1．L2掣	○、×、△、□等掣之組合技，技式編制中機械之選擇







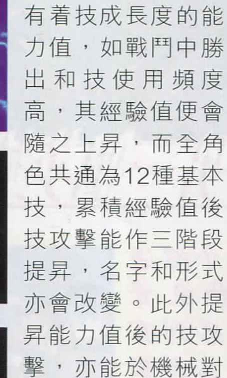
人機介紹

角色・機械對戰

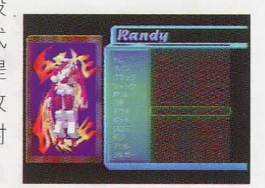


遊戲初期，玩者只能使用角色ELLNEY，在對戰中勝出後，其他角色均會成為自方可使用的同伴。而於CPU戰及對戰後，角色會有着技成長度的能力值，如戰鬥中勝出和技使用頻度高，其經驗值便會隨之上昇，而全角色共通為12種基本技，累積經驗值後技攻擊能作三階段提昇，名字和形式亦會改變。此外提昇能力值後的技攻擊，亦能於機械對戰中覺醒後使用。









CURSE & BISHOP

CURSE STATURE：185cm, B：98cm,W：80cm,H：95cm
BISHOP STATURE：15metre,DEVELOPMENT AREA：BRITAIN,OVERLAND COMBAT USE PROTOTYPE

基本技

○	TOLUSMISU	SHORT 上段攻擊
L1＋○	BEI	SHORT 上段攻擊
L2＋○	BISMIPU	LONG 下段攻擊
×	KUSMIRU	SHORT 下段攻擊
L1＋×	SEGU	LONG 上段攻擊
L2＋×	DESU	SHORT 下段攻擊
□	ZINE	SHORT 下段攻擊
L1＋□	ZOIDO	LONG 上段攻擊
L2＋□	SILYUBA	LONG 上段攻擊
△	RABURA	方向轉換
L1＋△	RESU	上段迴避
L2＋△	SILYADA	下段迴避



ELLNEY & GARRETT

ELLNEY STATURE：165cm,B：88cm,W：60cm,H：86cm
GARRETT STATURE：14.5metre,DEVELOPMENT AREA：FRANCE,AIRBORNE USE PROTOTYPE

基本技

○	MOZISMIKU	SHORT 上段攻擊
L1＋○	MISMIRU	SHORT 上段攻擊
L2＋○	TEKURA	LONG 下段攻擊
×	TENNPE	SHORT 下段攻擊
L1＋×	TELISMIPU	LONG 上段攻擊
L2＋×	SEKIA	SHORT 下段攻擊
□	ANA	SHORT 下段攻擊
L1＋□	HOSU	LONG 上段攻擊
L2＋□	RAMI	LONG 上段攻擊
△	SOAMINA	方向轉換
L1＋△	TOKI	上段迴避
L2＋△	HULERI	下段迴避



DEDEUX & SCHUMITT

DEDEUX STATURE：200cm, B：105cm,W：85cm,H：100cm
SCHUMITT STATURE：14.5metre,DEVELOPMENT AREA：AMERICA,GRAPPLING USE PROTOTYPE

基本技

○	SAIPU	SHORT 上段攻擊
L1＋○	DAMU	SHORT 上段攻擊
L2＋○	KIRU	LONG 下段攻擊
×	RAZI	SHORT 下段攻擊
L1＋×	TELIMU	LONG 上段攻擊
L2＋×	GARU	SHORT 下段攻擊
□	BUREDO	SHORT 下段攻擊
L1＋□	PERUSMIRA	LONG 上段攻擊
L2＋□	RASMIMU	LONG 上段攻擊
△	GASMIMU	方向轉換
L1＋△	GARA	上段迴避
L2＋△	BARU	下段迴避



RANDY & BURROUGHS

RANDY STATURE：170cm, B：100cm,W：80cm,H：98cm
BURROUGHS STATURE：16metre,DEVELOPMENT AREA：GERMANY,CLOSE COMBAT USE PROTOTYPE

基本技

○	ZAMU	SHORT 上段攻擊
L1＋○	DABANN	SHORT 上段攻擊
L2＋○	KURALTUKU	LONG 下段攻擊
×	SILYALTUKU	SHORT 下段攻擊
L1＋×	GARIRU	LONG 下段攻擊
L2＋×	BAZA	SHORT 下段攻擊
□	DORADO	SHORT 下段攻擊
L1＋□	BOLTUTO	LONG 上段攻擊
L2＋□	KUROMA	LONG 上段攻擊
△	ZAZI	方向轉換
L1＋△	DOKURU	上段迴避
L2＋△	TARUGASMI	下段迴避



RACHAEL & LOVELOCK

RACHAEL STATURE：170cm, B：89cm,W：63cm,H：88cm
LOVELOCK STATURE：15.5metre,DEVELOPMENT AREA：CZECH, CLOSE COMBAT USE PROTOTYPE

基本技

○	BOSMITA	SHORT 上段攻擊
L1＋○	AZURA	SHORT 上段攻擊
L2＋○	AMORU	LONG 下段攻擊
×	REMU	SHORT 下段攻擊
L1＋×	KANNTE	LONG 上段攻擊
L2＋×	RIGURU	SHORT 下段攻擊
□	IKUSU	SHORT 下段攻擊
L1＋□	ASUTA	LONG 上段攻擊
L2＋□	SUTANN	LONG 上段攻擊
△	ANNDE	方向轉換
L1＋△	BAREKU	上段迴避
L2＋△	SILESMIKU	下段迴避







TEXT：覺羅

＊畫面仍屬開發中

白魔女～另一個英雄傳說～

RPG	製造商：HUDSON	發售日：2月下旬
MEM	價格：6800日圓	容量：CD-ROM×2

SEGA SATURN

在前幾期已經介紹過遊戲的主要人物及資料，讀者或許會感到有些不足，今期再為大家介紹一些基本系統及另外幾個人物。



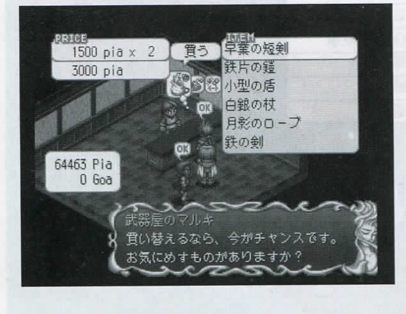
戰鬥方式

除了基本的指令外，每個角色都有他的特殊技，如芙莉的調藥，巴他多的技等，令遊戲的變化更大。





購買物品



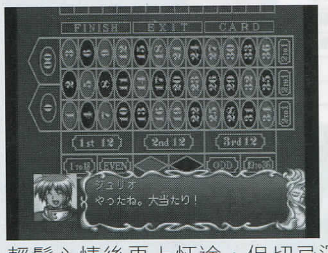
在每條村落都應該會有一間武器屋，而這類武器屋和普遍RPG遊戲的分別不大，當選擇了想買的武器時，如果角色頭上出現了「OK」的字樣，表示這位角色能裝備這種武器，可以避免買了多餘的物品。

在貨幣方面，整個蒂拿士依魯的通用貨幣是「PIA」，不過和一般的遊戲不同，因為擊倒怪物後是不能直接取得「PIA」，而只能取得一種叫做「GOA」的寶石，所以就要先到商店將「GOA」換成「PIA」才能購物。



迷你遊戲

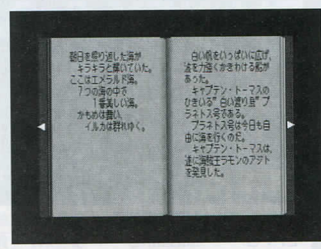
如果玩者在進行遊戲時遇到困難時，大可以選擇去賭場玩玩



輕鬆心情後再上征途，但切忌沉迷，忘記遊戲的目的。

另外在探訪別人的家時，不妨去調查一下書架上的書籍，因為隨時可以發現一些關於故事的重要線索和一些傳說的故事。

內裏的賭博遊戲，好運的話一方面可以賺到一些旅費，而且又能



國家及有關人物介紹

兩位小主角在遊戲中會去到不少國家，遇到不少有可能成為同伴的人物，現在就為大家簡單介紹一下。

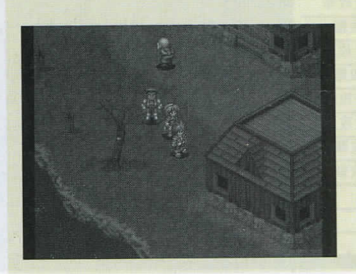
查羅姆國（チャノム国）

這個國家的首都戴以斯是一個著名的賭城，所以經常是聚集各國金錢的地方，但在首都以外的村落就非常貧窮。

登場人物：
路尼老伯
（CV：麻生智久）

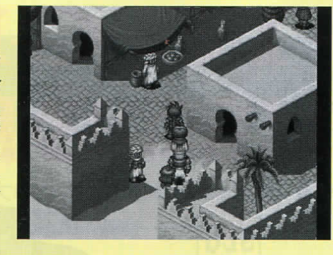
是一個愛好任何賭博遊戲的老伯。雖然他這放蕩的性格經常影響到周圍的人，但這其實是有一些不為人知的理由。







傑多拿國（ギドナ国）



這國家的首都是傑多尼魯（ギドネル），整個國家大約7成是砂漠，但在這麼惡劣的環境下生活的人民卻異常地強壯。另外市中心有一個繁榮的市場巴拉卡（バラカ），表面上雖然十分繁榮，但其實是由一個惡德商人卡登達所操縱。

登場人物：斯蒂娜（CV：冬馬由美）

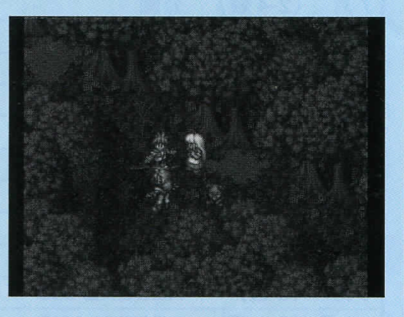
專門懲戒惡德商人卡登達，有「砂漠之黑豹」之稱的女俠，而且在人民心目中愈來愈受歡迎。平時以娜芝的身份在市內活動，是一個善於使用炸藥的人。

巴他多（CV：遠藤守哉）

以成為格鬥王做目標的武鬥家。但被牽連入襲擊卡登達府第的事件裏，連同主角等人一起被關進監獄，是一位為了磨煉自己而不惜一切的熱血之男。



富利他國（フェエンテ国）



一個由大自然所組成的國家，在國家的中央有着一個全蒂拿士依魯最大的湖魯比拉斯（ルピナス）。北部是由一些險峻的山岳地帶所組成，最適合遊牧事業。南部是一片平坦的大草地，適合耕種事業。首都巴以些（ハイゼン）是位於富利他國的北部。

登場人物：菲莉（CV：大野まりな）

她非常掛念離開了富利他國的調劑師母親，而她亦繼承了母親的調製技術。所以在戰鬥中她獨有一個指令用來調製藥物。



其他登場人物：

阿魯夫（CV：掛川裕彥）

正當他一個人獨自面向大海發牢騷時，剛巧遇到主角等人，後來發覺他原來因為肚餓而發牢騷，於是主角便將食物分給他，他就會同主角一同上路。其實他真正的身份是亞比斯國的國王。



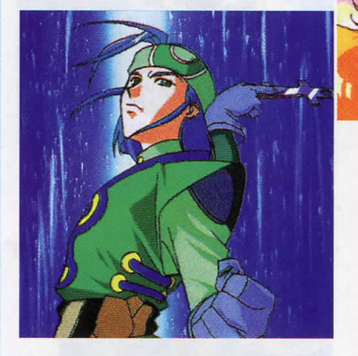
班班



是一隻樣貌可愛的小熊，可以算是菲莉的寵物。

沙娜

是一個絕色美女，與古斯和哥比合作在街上從事小偷活動。



古斯

是天生的美男子，但講話的語氣比較女性化，他就看中了主角祖利安的銀之短劍。

羅他

自幼雙親死於海獸手上，所以為了要替雙親報仇而鍛煉自己成為一流的劍士。







PHOTO GENIC 攝影師必勝法

SLG　MEM　PlayStation

商：SUNSOFT　發售日期：發售中
6800日元 容量：3 BLOCK

話説瀨田雄吾為了參加PHOTO GENIC的攝影比賽，便四處去物色適合的女孩，就在他動身的前一晚，他發了一個奇怪的夢，夢中他見到三位素不相識的神秘女子…。《PHOTO GENIC》中的登場人物上期遊戲誌已有交代，今期將會公開三名女主角的初、中段EVENT，大家玩《PHOTO GENIC》的時候再也不致於像一名流浪漢了。

磨練攝影師的手腕，捕捉少女的美態

身為攝影師的玩者，為了參賽不得不拍攝女孩的照片。拍攝的PATTERN有兩種：一種是主角偶然在城中遇見女孩而私自拍下她的照片（當然她事後一定會發覺），另一種是跟女子約定拍攝的場所。拍攝中最重要的莫過於菲林的種類，儘管日程調整得當，拍攝技巧怎樣熟練都好，選錯菲林都不能拍到好的照片。不要忘記到寫真館買下充足的高感度和普通菲林。另外，由於普通菲林的使用頻度甚高，多買幾筒普通菲林也無妨。至於金錢，某些事件中主角是會花費金錢的，因此所持金額最好能一直保持達一萬至萬五日圓以上的水平。

街道指南

1：豐神樂南部



豐神樂公園
雜誌社編輯部
牧野寫真館
豐神樂車站
北條邸（綾乃家）
豐神樂第四高校
往豐神樂北部



2：豐神樂北部



豐神樂教會
私立兼孃學園
區立第一中學
豐神樂病院
織原家（泉之家）
櫻井家（愛美家）

3：新大戶島



沢渡編集長之家
TOY LAND
新大戶海岸
新大戶灣岸公園
新大戶美術館
新大戶創設記念館
新大戶車站

4：八甲山



八甲山
手之平湖
NEDERLAND
八甲山車站

5：三鳴花



三鳴花神宮
LaZero餐廳
PULZO DEPARTMENT
FASHION PHOTO STUDIO
松上大道
三鳴花車站

各人直至十二月時的拍攝事件

櫻井愛美（MANAMI）

「喵！愛美呀！大家一直~一直來玩通頂吧！」



月	週	場所	EVENT 名	補充
4月	（2-5週）	病院	春天之邂逅	邂逅1
5月	（1-5週）	第四高校	學校之空和愛美的側影	邂逅2
6月	（1-5週）	公園	夏天之邂逅	邂逅3
6月	（2-3週）	公園	愛美和樂器	-
6月	（4週）	豐神樂車站→NEDERLAND	肖像	-
7月	（1-2週）	豐神樂車站→NEDERLAND	肖像	-
7月	（2-4週）	公園	開朗的愛美	-
7月	（3-4週）	TOY LAND	購買毛公仔	-
7月	（5週）	海岸	泳衣	予約
8月	（1-2週）	海岸	泳衣	予約
8月	（10日）	海岸	線香煙花	予約
8月	（4-5週）	NEDERLAND	黃昏的風車	予約
8月	（5-6週）	病院	和博人嬉戲	-
9月	（1-2週）	學校→家	抱着洋娃娃	-
9月	（3-4週）	STUDIO攝影	渴睡貓	日程編排
9月	（5週）	NEDERLAND	花圃	予約
10月	（2-3週）	NEDERLAND	花圃	予約
10月	（10日）	第四高校	體操服	-
10月	（3-5週）	STUDIO攝影	模特兒寫真	日程編排
11月	（1-4週）	公園	苦痛的心	-
11月	（3日）	病院	博人的發表會	-
11月	（4-5週）	STUDIO攝影	抽起模特兒	註1
11月	（5-6週）	第四高校	沉思的愛美	-
12月	（2-3週）	第四高校→家	患上感冒	-
12月	（24日）	紀念會館	聖誕之雪	-

ENDING：偶像歌手、童話畫集作家等三類PATTERN
BEST ENDING的條件
發表會和二、三月事件的發生。
註1：條件是發生「模特兒寫真」的事件。



■主角的予言夢



■邂逅1：捕捉散落櫻花瓣的愛美，發覺主角正在偷拍她，便一手捉着主角



■邂逅2：呆望天空的愛美，對正在偷拍她的主角報以微笑



■邂逅3：拍攝途中下了一場掃興的雨

織原泉（IZUMI）

「或者會為你帶來麻煩也說不定…但是請讓我一直待在你的身邊…。」

月	週	場所	EVENT 名	補充
4月	（2-5週）	教會	春天之邂逅	邂逅1
5月	（1-5週）	八甲山	登山	邂逅2
6月	（1-5週）	火車移動中	夏天之邂逅	邂逅3
6月	（4週）	中學校	肖像	-
7月	（1-3週）	中學校	肖像	-
7月	（4-5週）	中學校	游泳1	-
7月	（4-5週）	中學校	游泳2	-
8月	（1-2週）	中學校	游泳1	-
8月	（1-2週）	中學校	游泳2	-
8月	（2-4週）	八甲山	落湯雞	予約
8月	（4-6週）	自宅—公園	勾手指	-
9月	（2週）	自宅—公園	勾手指	-
9月	（2-4週）	手之平湖	為考試煩惱	-
9月	（4-5週）	美術館	美術館前等人	予約
10月	（2週）	美術館	美術館前等人	予約
10月	（3-4週）	臨海公園	坐在長椅上讀書	-
10月	（5週）	學校	擁抱＋演劇發表會	-
11月	（2-4週）	臨海公園	讀後的笑臉	-
11月	（5-6週）	NEDERLAND	人工呼吸	-
12月	（2-3週）	DEPARTMENT	為接吻懊惱	-
12月	（24日）	教會	燭光彌撒	-
12月	（5週）	自宅	元旦日	註2

ENDING：聲優、小說家等PATTERN

BEST ENDING的條件

一月以後STUDIO攝影事件的發生。

註2：條件是將泉設定為喜歡的女子，好感度達某程度。

北條綾乃（AYANO）

「能跟你相見實在太好了…現在我從心底裡感受到這份喜悅。」

月	週	場所	EVENT 名	補充
4月	（2-5週）	手之平湖	春天之邂逅	邂逅1
5月	（1-5週）	美術館	和服	邂逅2
6月	（1-5週）	臨海公園	夏天之邂逅	邂逅3
6月	（2-4週）	NEDERLAND	肖像	-
7月	（1-2週）	學校	飲水器	-
7月	（3-4週）	八甲山	跌倒＋樹下的午睡	予約
7月	（5週）	海岸	泳衣	予約
8月	（1-2週）	海岸	泳衣	予約
8月	（3-5週）	NEDERLAND	民族服裝	予約
8月	（6週）	餐廳	女侍應	-
9月	（2-3週）	餐廳	女侍應	-
9月	（4-5週）	編集部	合時雨	-
10月	（2-4週）	八甲山	手製便當＋落葉	予約
10月	（4-5週）	綾乃之家	在工作室內畫畫	予約
11月	（2週）	綾乃之家	在工作室內畫畫	予約
11月	（2-4週）	臨海公園	秋天的黃昏	予約
11月	（3-5週）	NEDERLAND	馬和綾乃	予約
11月	（6週）	自宅	渾身濕透的綾乃	註3
12月	（2-3週）	自宅	渾身濕透的綾乃	註3
12月	（24日）	自宅—DEPARTMENT	禮物	-
12月	（5週）	八甲山滑雪場	雪戰	予約，註4

ENDING：模特兒、畫家等PATTERN

BEST ENDING的條件

破壞一月以後的相睇事件和溜冰、接吻事件的發生。

註3：條件是發生「民族服裝」、「手製便當」、「秋天的黃昏」事件。

註4：條件是發生「渾身濕透的綾乃」事件、和一馬的會話達至某程度。

■主角的予言夢



■邂逅1：泉在教堂內虔誠地禱告



■邂逅2：喲~呵~~~



■邂逅3：泉在火車內睡着了，主角見她將要受慣性力而失去平衡之際，便上前幫她一把



■主角的予言夢



■邂逅1：樹下寫生的少女



■邂逅2：穿着和服參觀美術館



■邂逅3：拭汗的綾乃發現主角正在偷拍



新日本摔角 鬥魂炎導

By: Agent X · Glen

SPT　製造商：HUDSON　售價：6980日圓
MPLY　MEM　NINTENDO 64

全以真實選手姓名出場！

明快的比賽節奏、豐富的投技及必殺、以及充滿個性的選手們，以上每一項都能解釋得到為何摔角運動在日本大受歡迎，甚至常常推出相關遊戲的原因。今次再加上N64的機能配合下，必定能令各位感受到真正摔角的刺激氣氛。

OPENING













遊戲模式

EXHIBITION (エキジビション)

SINGLE MATCH (シングルマッチ)

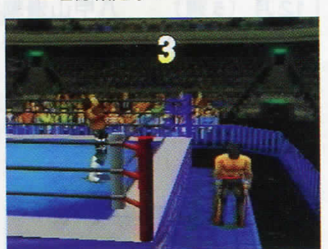
1對1的比賽模式，玩者可以選擇與電腦或其他友人一起進行對戰，亦是玩者用作練習的好地方。遊戲中，玩者每戰勝對手之後，都會有選手的比賽紀錄，讓玩者可以觀看所用選手的勝負情況。



■三名隱藏選手？



■實況報導比賽。



■充滿人物的個性。

TAG MATCH (タッグマッチ)

所謂「友情合璧，方能使出會心一擊」，故此這模式就是讓各位感受一下友情的可貴。模式中，可選擇與友人或電腦組成隊伍參賽。不過，這裡可以在比賽中使出「車輪戰」等攻擊，的確考驗各玩者的合作性及戰術運用。



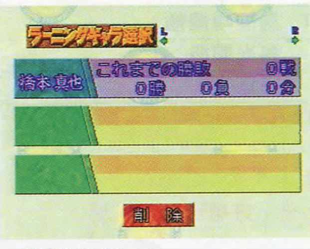
■與電腦合作。

SUPER LEAGUE (スパーリング)

玩者可以選擇一位選手參與這模式，當中遊戲會為選手紀錄對賽的成績，令該選手成為玩者獨有的人物。此外，在這模式中的人物，是可以選擇參與「EXHIBITION」中任何模式的。



■可選擇單打或合作模式。



■選手的比賽紀錄。



■在其他模式亦可選用。

BATTLE · ROYAL (バトルロイヤル)

簡單來說，此模式可以稱之為「困獸之鬥」。因為當中將可容許最多四名的選手作同場較量，但各選手之間並無合作關係，故此若你平時樹敵太多話，便會出現被三人圍攻的情況。(筆者：確是一個試驗你的人際關係的好機會！)



■黑澤名電影：《亂》！

IWGP選手權

IWGPヘビー(IWGP HEAVY)

只能容許一人參與的模式，遊戲中玩者需要與各電腦選手一一進行較量，當戰勝所有對手之後，便會獲得一條代表王者的腰帶，那時你就是IWGP的總冠軍了。此外，比賽前是會讓玩者進行紀錄，以及讀取進度等系統，十分方便。



■奪得首次的勝利！



■合作無間，才能成功。

IWGPタッグ(IWGP TAG)

此模式雖然同樣只能讓一名玩者參加，不過玩者是可以選擇另一名電腦選手或在「SUPER LEAGUE」中的選手作為同伴，一起去挑戰其他隊伍。玩者戰勝所有對手後，同樣會獲得一條代表IWGP總冠軍的腰帶。



TITLE MATCH(タイトルマッチ)

當玩者成功踏上IWGP王者之後，意味著你將會進入另一個新的階段，就是一「王者衛冕之路」。玩者將會不斷受到各選手的挑戰，所以要成為真正的強者，稱霸摔角界的話，便要在這裡努力努力了。

OPTION

玩者可以選擇設定電腦對手的難度、比賽時間、比賽回合、音效以及觀看玩者比賽成績等。遊戲總共提供了四級難度予玩者選擇；此外，當中更有「きほんそうさ」一項，簡單介紹基本的摔角技巧及輸入方法。



■簡單操作方法介紹。

基本動作簡介

指令	效果
3D analog桿	選手移動
L鍵（按一回）	挑撥動作1
L鍵（按二回）	挑撥動作2
C鍵↑／C鍵←	奔走
在對手側面（倒地中）：Z鍵＋C鍵	壓住對手
走近繩柱	登上繩柱
對手接近時：C鍵	將對手推到繩柱
在對手頭或腳部（倒地中）：C鍵	拉起對手
在對手頭或腳部（倒地中）：C鍵二回	拉起對手，然後繞到其身後
在對手身邊移動（倒地中）	跨越對手
在對手身邊（倒地中）：C鍵	踢開對手
將對手拉向繩柱（暈眩中）：Z鍵＋C鍵	將對手抬上繩柱上
繩柱：C鍵	隊友換入（只限合作模式）
R鍵	轉換攻擊目標（只限合作模式）

反技

此遊戲中，其實是沒有任何防御概念的。相反遊戲中設定了「反技」作為向對手反擊之用，其基本概念十分簡單，只要玩者能夠在對手作出攻擊時，輸入A鍵、B鍵或A＋B鍵等組合便可。

簡單反技表

對手攻擊方法→反技
A鍵攻擊→A鍵＋3D analog桿
B鍵攻擊→B鍵＋3D analog桿
A＋B鍵攻擊→A＋B＋3D analog桿



■ 對手發動攻擊時輸入。

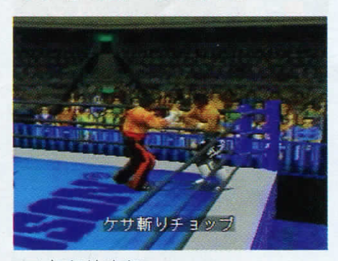


■ 成功的便可反擊了。

攻擊

各選手本身除了擁有特定的必殺技之外，還有一些攻擊是任何選手均可共用。這些攻擊總共有十二種，不過由於各選手之間的使出方法是有所不同，故此玩者應參考遊戲的説明書，才能夠完全使出不同的攻擊方法。

攻擊技巧簡介



■ 打擊技攻擊。



■ 組合技攻擊。



■ 倒地攻擊。

雪崩式攻擊（A、B、A+B）


■ 先將對手推向繩柱。


■ 走到身邊按Z＋C鍵。


■ 把對手抱上繩柱上。

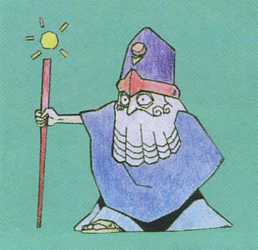

■ 輸入攻擊指令。



■ 使出了！



■ 十分厲害的戰法。





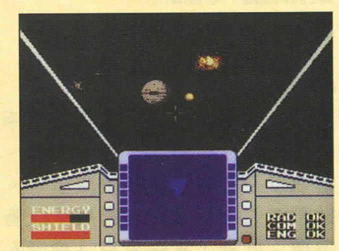
你還記得嗎？

近年來，很多的遊戲廠商都會為一些曾經大受歡迎的舊遊戲，重新包裝再推出市場發售。至於今次NAMCO所推出的四款遊戲：《BABEL》、《STAR LUSTER》、《WRESTLEBALL》及《霸王之大陸》，都是曾大受歡迎的作品。

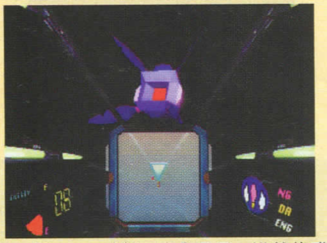


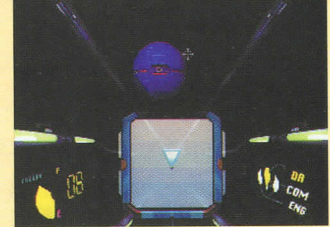
1985年12月7日推出

在任天堂紅白機時代出品的遊戲，玩者需要操縱著戰機，在擴闊的宇宙中戰鬥。由於原來遊戲主要是以簡單的3D立體形式來進行，故此在「Arrange」版自然得到了大大的改善，甚至連機艙都是以立體形式表示出來。



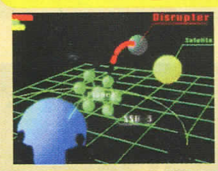
■「Original」版：你還記得這個令人懷念的情景嗎？





■「Arrange」版：完全是另一遊戲的感覺。

開場畫面













遊戲特色

遊戲有四款遊戲提供予玩者選擇，看起來雖然和以往類似遊戲的選擇畫面差不多。惟較有新意的是，在選擇遊戲之後便會有該遊戲歷史、操作方法等介紹，表現手法非常接近Internet的Homepage，十分方便。



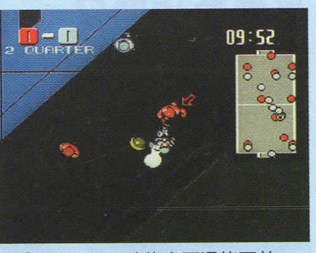
■ 遊戲開始前，會介紹操作方法、記錄處理等。

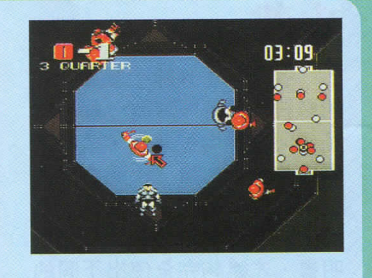


此外，每一遊戲都會將其分「Original」版及「Arrange」版二種。「Original」版就是將舊遊戲完全移植到PlayStation之中；「Arrange」版則是將遊戲重新改良，加入3D立體技術等表現手法，令遊戲有一全新的感受。

1991年2月8日推出

曾經在世嘉「Mega Drive」中大受歡迎的遊戲。當中玩者需要控制一隊球隊隊員，去參加一場沒有規則的美式足球比賽，故此玩者除了要有好球技之外，更需要隨時準備與對手來一場肉搏戰。因此，是一隻結合了格鬥及運動的遊戲。

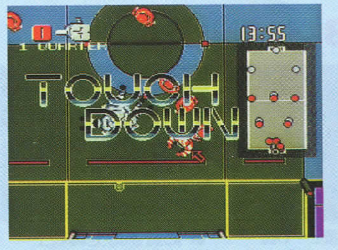




■「Mage Drive」的畫面還算不差。

開場畫面





■「Arrange」版中，增加了數隊球隊，而且人物亦以多邊形來設計。



ANTHOLOGY 1™

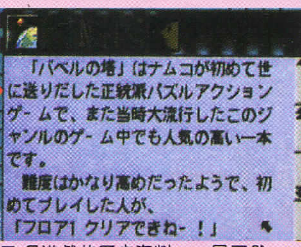
By: Agent X · Glen　(圖片屬開發中畫面)

ETC	製造商：NAMCO　發售日：未定
MEM	售價：5800日圓　記憶：未定
	PlayStation

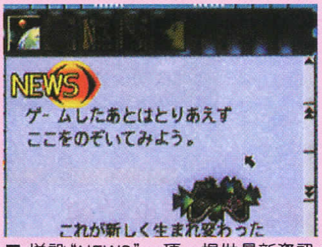
同是任天堂紅白機時代所推出的著名遊戲，需要玩者考心思、用腦筋，才能順利過關。至於遊戲中的「Arrange」版，當中畫面經過大幅度的改良，令原本的簡單背景變為充滿立體效果，充分利用了PlayStation的機能。



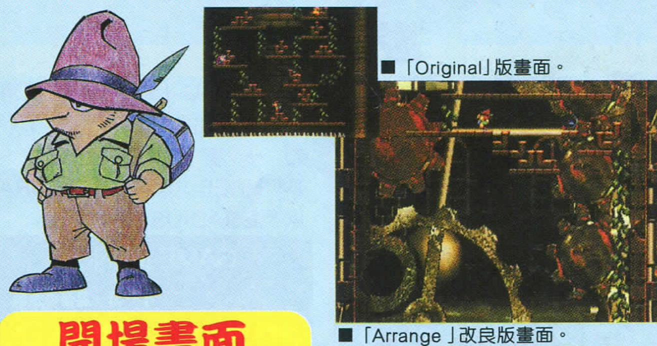
1986年7月18日推出



■ 各遊戲的歷史資料，一目了然。



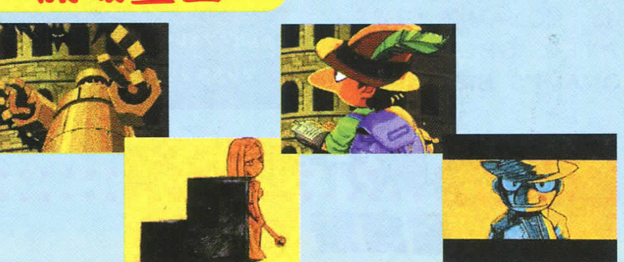
■ 增設"NEWS"一項，提供最新資訊。



■「Original」版畫面。

■「Arrange」改良版畫面。

開場畫面



■ 可見背景部分變得更有色彩。



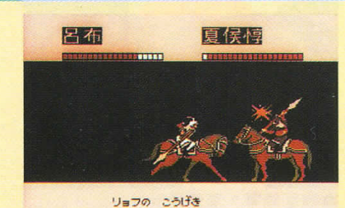
■充滿懷舊的原版本遊戲。

其次，為了善用PlayStation的機能，廠方特別為每一遊戲重新制作一個Opening畫面，而且大部分的畫面都是以3D立體技術來表現，加上強勁的聲效，希望令玩者對遊戲有一種耳目一新的感覺。

1992年6月10日推出

在任天堂紅白機時代，其中一隻有關《三國志》的模擬戰略遊戲。至於在今集的「Arrange」當中，除了畫面經過大幅改良之外，更特別增加了多達200位的武將加入，使遊戲的內容豐富了不少。





■ 原版「單挑」畫面，幾有「GameBoy」味。



■ 改良版的「單挑」，充滿迫力。



■ 原版中戰略畫面，設計簡單。



■ 改良版中，人物及背景都經改善了。

開場畫面







KONAMI ANTIQUES ~MSX COLLECTION VOL. 2~

(圖片屬開發中畫面)

ETC　2P　製造商：KONAMI　發售日：98年1月22日　售價：$318

PlayStation

By: Agent X · Glen

經典遊戲豈只咁少～！

繼《KONAMI ANTIQUES～MSX COLLECTION VOL.1～》推出不足四個月之後，其第二集亦快將面世。今次所收錄的「MSX」遊戲，絕不比上集不遜色，喜愛「MSX」遊戲的朋友，絕對不容錯過。

遊戲特色

遊戲和上集系列一樣，都是完全保留了當時「MSX」遊戲的風格，包括原來遊戲所用的16色畫面、以及3聲道等音效設定。今集亦同樣收錄了10款各式各樣遊戲，而且在控制方面也保留了原來的操作方法，確是非常之親切。

至於今集所收錄的遊戲，包括：KONAMI'S GOLF、HPYER SPORTS 3、KONAMI'S BILLIARDS、ATHLETIC LAND、魔城傳説、MAGICAL TREE、イーガー皇帝之逆襲、TWINBEE、SUPER COBRA以及GRADIUS 2十款。

GAME MENU

UNDER CONSTRUCTION	イーガー皇帝の逆襲 PRELIMINARY
コナミのビリヤード PRELIMINARY	魔城伝説 PRELIMINARY
ハイパースポーツ3 PRELIMINARY	スーパーコブラ PRELIMINARY
わんぱくアスレチック PRELIMINARY	ツインビー PRELIMINARY
マジカルツリー PRELIMINARY	グラディウス2 PRELIMINARY

SAMPLE USES ONLY

遊戲分類介紹

體育類 (SPT)

KONAMI'S GOLF

簡單易學的哥爾夫球遊戲，玩者除了要懂得使用各種不同號碼的球桿之外，更需要留意揮桿時的力度，以及球的路線。由於球的方向及速度，會因為風向和地形而有所偏差，故此是十分考驗玩者臨場的發揮。



■畫面簡單，清楚易明。

KONAMI'S BILLIARDS

桌球遊戲曾經是年青人愛好的流行娛樂活動，所以當時有很多業務用的遊戲都以桌球作為題材。當然在「MSX」遊戲中，同樣有這隻美式桌球遊戲提供予大家遊玩。遊戲方法十分簡單，只要在三次機會內將全部的球打入洞便可過關。

KONAMI'S BILLIARDS ©KONAMI 1984



■會根據球的號碼來給予分數。

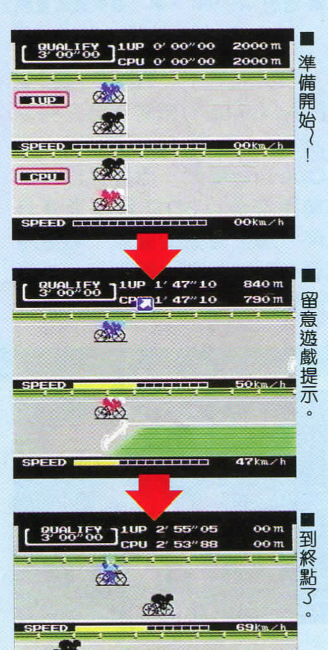
HPYER SPORTS 3

當時大受歡迎的體育遊戲，其中需要玩者以連打作為運動員加速的方法，至今仍有很多的運動遊戲採用。遊戲中設有不同類型的運動項目，提供予玩者選擇；不過玩者是需要完成之前的項目，才能參與下一項目，因而非常具有挑戰性。



賽程節錄

賽程1：單車比賽



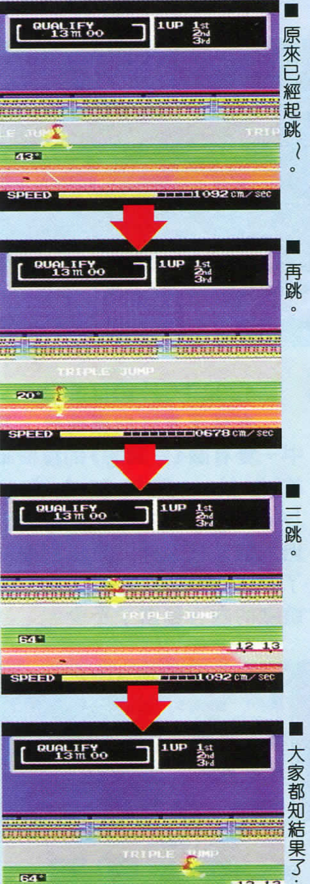
■準備開始～！

■留意遊戲提示。

■到終點了。

■可以進入下一項目了。

賽程2：三級跳（誠邀KOTARO以身犯險）



■原來已經起跳～。

■再跳。

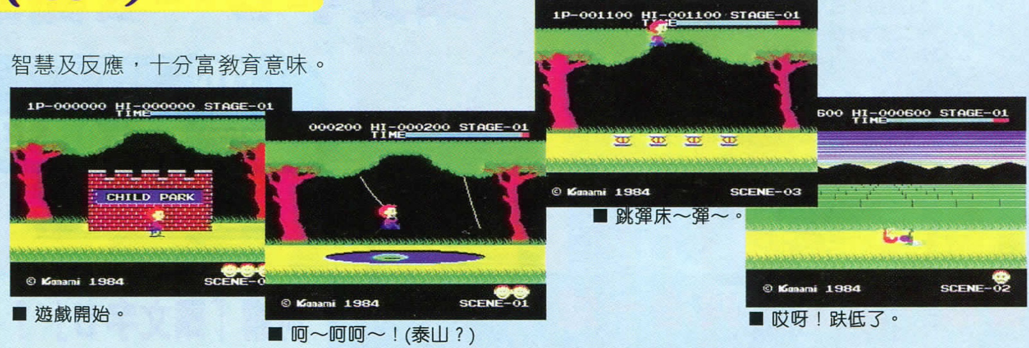
■三跳。

■大家都知結果了……！

動作類 (ACT)

ATHLETIC LAND

一隻十分有趣的橫向動作遊戲，玩者需要控制著人物去越過各式各樣的危險陷阱，例如：要學泰山那樣運用繩子越過障礙、使用彈床來拾取物件、以及利用跳躍來逃避敵人等。絕對考驗玩者的智慧及反應，十分富教育意味。



■ 遊戲開始。

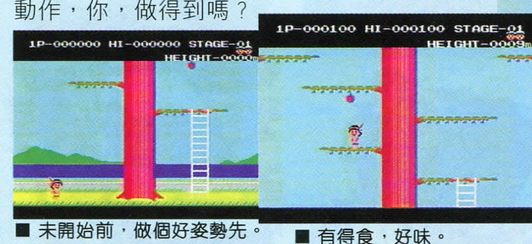
■ 呵～呵呵～！(泰山？)

■ 跳彈床～彈～。

■ 哎呀！跌低了。

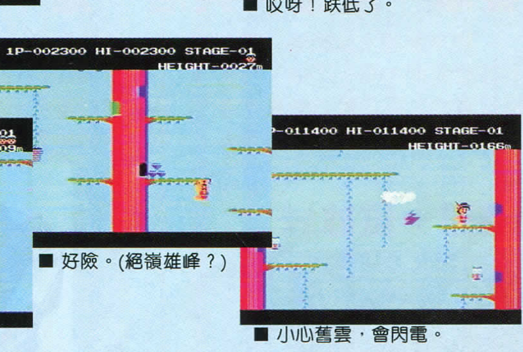
MAGICAL TREE

攀樹本是十分平常的活動，但你可攀登過一棵難以量度的摩天大樹嗎？剛巧這遊戲中的主角就是要攀登一棵起碼有9999米高的大樹，此外大樹上住了各種危險而凶猛的生物，要完成如此高難度動作，你，做得到嗎？



■ 未開始前，做個好姿勢先。

■ 有得食，好味。



■ 好險。(絕嶺雄峰？)

■ 小心舊雲，會閃電。

格鬥類 (FIG)

イーガー皇帝之逆襲

前作《功夫》確立了格鬥遊戲的指令系統(引述自：62期《遊戲誌》《精武門》．P150)，為後來的格鬥遊戲奠定了不可或缺的基礎。而今次的續集和上集的分別在於：玩者需要在與頭目對戰前，要先對付一些嘍囉才可。





■ 嘍囉？小兒科。(KOTARO還我本色之一擊)

■ 肥仔，看腳。

■ 雷霆飛腿？！

■ 弊！忘記變身，等等～呀！

射擊類 (STG)

TWINBEE

著名的射擊遊戲，直到今天，甚至出現以其為主題的RPG遊戲，可見其魅力非凡。至於此遊戲中最大的特色，就是玩者可以不斷追打一些「鐘」，令其改變顏色。而每種顏色都會代表著一款特殊的武器或道具，方便玩者自由選擇。



■令人懷念的射擊名作。

SUPER COBRA

曾經是一隻業務用的遊戲。玩者需要控制著一架直昇機，然後到各處進行破壞活動。遊戲中不單只要對抗天上的對手，更會有地上的戰車向你發炮；此外，敵人的種類層出不窮，包括：UFO、飛彈、炸彈等，應有盡有。



■一眼關七，稍一不慎就～。

GRADIUS 2

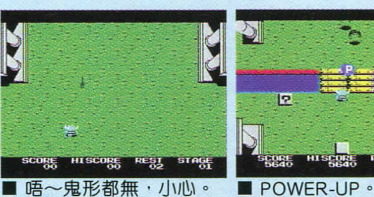
同樣是一隻受歡迎的業務用遊戲，其第一集《GRADIUS》早已大獲好評，所以便再接再厲推出續集。今集除了仍然保留上集的系統之外，武器及敵人方面便經過大幅度的修改，令遊戲的難度更高。



■你會再挑戰嗎？

魔城傳說

一隻以控制人物作縱向射擊的遊戲，當中玩者需要控制主角單人匹馬，直闖敵人腹地。因此，在如此困境下當然會有一些道具來提高主角的攻擊力，甚至可以有短時間的無敵狀態；另外，一些提高分數的物品自然亦會健在啦！



■ 唔～鬼形都無，小心。



■ POWER-UP。



■ 唔玩？(其實是唔夠打至真)



頭文字D～公路最速傳說～

RAC MEM
製造商：講談社 發售日：98年2月發售予定
售價：5800日圓
SEGA SATURN

By: Agent X · Glen
(圖片屬開發中畫面)

賽車、漫畫，共冶一爐！

將漫畫搬上遊戲機，已並非甚麼新鮮的事；不過，今次所改編的，卻是較為新穎的賽車題材—《頭文字D》。這套在日本甚受歡迎的漫畫，終於在Sega Saturn上推出同名遊戲，相信會是一隻充滿漫畫及青春味道的賽車遊戲。

何謂「頭文字D」？(俾你幾分鐘時間作答)



藤原拓海 (故事的主角)

原作車：ハチロク(スプリンタートレノ3ドアGT-APEX [AE86])
遊戲中車名：ハチロク

自中學一年級開始，便幫助家人打理豆腐店業務的青年。每日凌晨4時左右，他都會駕車穿插於群馬縣S市、秋名山與秋名湖之間，運送豆腐到當地的商店。因此，其車身兩旁都會有「藤原豆腐店」的商標；更由於藤原不論在任何惡劣天氣下，都仍繼續運送豆腐，所以他在當地頗受人認識。事實上，拓海只不過因喜愛駕車，才不放過任何駕駛機會，而他的技術亦因此漸漸變得更為成熟。

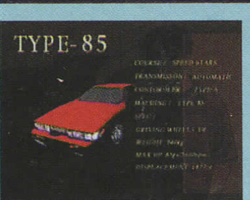

■其所用的車輛：ハチロク

遊戲模式

遊戲主要分為：「SCENARIO」(劇情模式)、「TIME ATTACK」(計時賽)、「BATTLE」(與電腦對戰)、「DRIFT講座」及「OPTION」五項。而當中的「DRIFT講座」，主要是由主角藤原拓海教授大家一些駕駛技巧，非常有用。

MODE SELECT
シナリオ
タイムアタック
バトル
ドリフト講座
オプション


■ 人物選擇畫面。

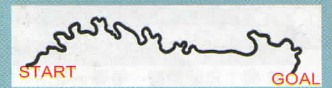


■ 各車輛都有詳細介紹。

賽道：碓冰峠

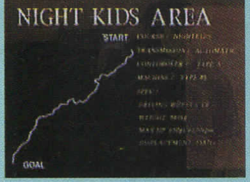






■高難度的賽道，急彎多，直路少，非常考驗玩者的駕駛技術。

賽道：赤城







■平均的賽道，彎道及直路的數量相若。

賽道：秋名峠

SPEED STARS AREA

START
GOAL
■長距離的賽道，但最厲害的，還是臨近終點前的五個急彎。

賽道：妙義







■直路較多，但高度的差距十分大，是車輛實力大比拼。

高橋涼介

原作車：RX-7 [FC-3S]
遊戲中車名：FC

是群馬縣赤城山一個名為「RED SUNS」的首領。由於家底豐厚，所以自幼便在最好的環境下成長；樣子俊秀，在學校更是一名優等生。為人沉著冷靜，是一位甚有魅力的賽車手；縣市人愛稱他及其弟弟為「Rotary之高橋兄弟」。





高橋啟介

原作車：RX-7 [FC-3S]
遊戲中車名：FD

涼介的弟弟。同樣是「RED SUNS」中的一員，擁有天才般的駕駛技術，目標只有一個：「關東最速PROJECT」。故此，便視主角拓海為競爭對手。





遊戲系統

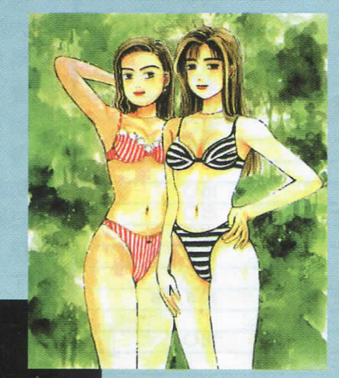
PRESSURE GAGE

為了令遊戲充滿原作漫畫的味道，故此增加了一項名為「PRESSURE GAGE」的系統。這是當前位賽車受到尾隨賽車的追迫時，被追趕賽車的「PRESSURE GAGE」便會增加，到達一定程度後便會因駕駛者承受不起壓力而引致失控。不過，此功能只是限於「SCENARIO」模式，而且當對手再度將距離拉開時，「PRESSURE GAGE」便會徐徐下降。因此，只要玩者好好以此作為心理戰的話，將會是非常好用的超越對手方法。



GALLERYS POINT (GP)

由於遊戲本身主要是以Drift技術作為賣點，故此遊戲中增設了一項名為「GALLERYS POINT」系統。當玩者每作出一次華麗的Drift後，便會增加GALLERYS的POINT數，得分越高就越多觀眾來欣賞比賽。



■若失敗的話，可能會被扣分的。

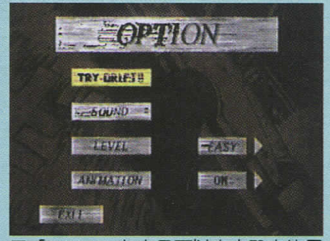
真子&沙雪

原作車：シルエイティ
遊戲中車名：シルエイティ

在碓冰一帶有名的超級女車手。與沙雪為好朋友，性格內向害羞。至於沙雪則是真子的副手及好朋友，性格與真子剛好相反，外向又活潑。

DRIFT鍵

一般賽車遊戲在進行高速掟彎時，都十分考驗玩者對油門及煞車等控制技術，難度是頗高的。不過，本遊戲為了突出Drift技巧，所以特別設定了一個DRIFT鍵，方便玩者隨意做出如此高難度動作，增加比賽的刺激性。



■「OPTION」中是可以自由設定使用DRIFT鍵。

視點



■車內主觀視點。



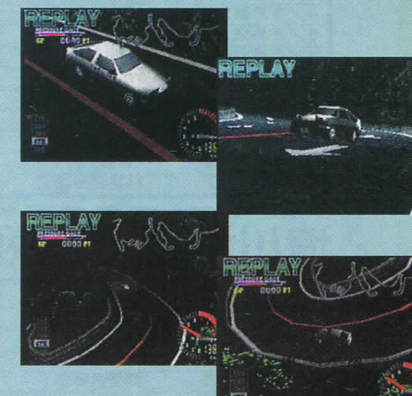
■車後較近視點。



■車後較遠視點。

REPLAY機能

當玩者完成一賽道後，便可以到這裡觀賞REPLAY。從開發畫面可見，遊戲中設置了多種不同角度的鏡頭；而且據聞在REPLAY中，除了有音效配合之外，畫面中更會加入文字說明，令在遊戲之餘仍不失漫畫的色彩。



好！
時間又到！！

答案：所謂「頭文字D」，英語稱之為「Initial D」，而Initial的意思就是解首個字母。至於英文字D，則指當汽車在Drift急速轉向時，地上所造成的胎痕形狀，有如一個英文字母「D」這意思。





SLG　MEM

製造商：SUN電子（SUNSOFT）
發售日期：98年1月15日發售予定　售價：6800日圓

SEGA SATURN

今期將繼續公開其中四位女孩的對答表。

表中符號的意義　約＝約會　*＝自言自言事件
出＝逛街　B＝夜晚有CALL　H＝超友誼關係

河合雛子（KAWAI HINAKO）

日期	TOPIC	選擇	其之後
5／19 星期一	戀愛	那麼，喜歡上我（じゃ、俺を好きになって）	出〇
5／20 星期二	PET RENTAL	就是這樣（それは、そうだね）	出〇 B
5／21 星期三	新會員	哦，都想有朋友（まあ、友達も欲しいげと）	出〇
5／22 星期四	給大家的麻煩	添麻煩也無所謂（いいんだよ迷惑かけても）	出〇 *
5／23 星期五	戀愛倶樂部	我都很高興（俺もうれしいよ）	約 5／25
5／24 星期六	（約會）	那麼，我來講講價吧（じゃあ、おれが值切って）	
5／25 星期日	家族	早晚都要自立（いずれは自立しなくちゃ）	約 ×
5／26 星期一	犬	是啊，很可憐（そうだね、かわいそう~）	出〇
5／27 星期二	WET 妹	生活節奏混亂的女性（乱れいる女の子のこと）	出〇
5／28 星期三	汽車的練習	那樣很高興吧（そりゃうれしいだろうね）	出〇
5／29 星期四	汽車的練習	雖説喜歡（好きだけど）	出〇
5／30 星期五	運動	見可愛就原諒吧（かわいいから許す）	約 6／1*
5／31 星期六	遲到	不可靠點是不能的（頼りっぱなしじゃダメ）	出〇
6／1 星期日	（約會）	只得我好吧（俺だけでいいでしょ）	
6／2 星期一	只得一人	我都很怕寂莫（俺も一人は苦手）	出〇
6／3 星期二	汽車	太得意忘形會很危險的（調子にのると危ないよ）	出〇
6／4 星期三	汽車車匙	很悲哀的事（かなしいことだけどね）	出〇 *
6／5 星期四	通販	唔，知道了（うん，わかるよ）	出〇
6／6 星期五	倶樂部的出席	就是這樣想（そりゃあ思うよ）	約 6／8
6／7 星期六	雛子的身體	這不是問題（そういう問題じゃない）	出〇
6／8 星期日	（約會）H	H	
6／9 星期一	今後的~	不讓生活有點變化是不能的（生活には變化がなくちゃ）	出〇 *
6／10 星期二	WIT	都話我不這樣想（思わないってば）	出〇
6／11 星期三	小太郎	我都咁睇（俺もそう思う）	出〇
6／12 星期四	讀書	這都是其中一種享樂的方法（それも樂楽しみ方の一つ）	出〇
6／13 星期五	黑色星期五	因為是外國的迷信（外國の迷信だから~）	約 6／14
6／14 星期六	（約會）H		
6／15 星期日	戀愛倶樂部	約誓	

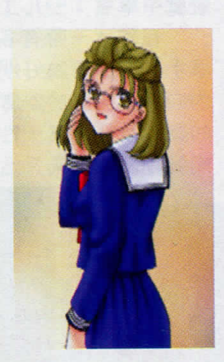
喜歡散步和甜的東西，對關心自己的人會有好感，向她顯露自己的男性魅力才是上上之策。和她的第一次約會絕對不能失敗收場。雖然她想要一架汽車，奈何經濟環境並不許可。第二次約會也有點勉強，她一句「跟大家一起出去吧」，這是主角向她傳情的機會。以後大家的進展應該會一帆風順的。第三週就是期待的親密關係。



堀川六實（HORIKAWA MUTSUMI）

日期	TOPIC	選擇	其之後
5／19 星期一			
5／20 星期二			
5／21 星期三	SUPER~	那樣，我，HERO~（じゃ、俺、ヒーロー~）	出 × *
5／22 星期四	戀愛倶樂部	直至相熟為止我做對手~（なじむまで俺が相手を~）	出 ×
5／23 星期五	新會員	目標只得一人（お目当ては一人だけ）	出 ×
5／24 星期六	七瀨	做了不好的事（わるいことしちゃった）	出 ×
5／25 星期日	缺席		
5／26 星期一	戀愛	沒有不能的事（ダメってことはないよ）	出〇
5／27 星期二	學校	慢慢地畫繪本（ゆっくり繪本が描けるね）	出〇
5／28 星期三	繪本	自己要給多點自信~（もっと自分に自信を~）	出〇 *
5／29 星期四	七瀨	看來開心不好嗎？（樂しそうでいいじゃない）	出〇
5／30 星期五	料理	想食手作料理（手料理食べたいって）	出〇
5／31 星期六	七瀨	我認為很可愛（かわいいと思ってるよ）	約 6／1*
6／1 星期日	（約會）		
6／2 星期一	繪本	這樣無所謂（そんなの，かまわないよ）	出〇 *
6／3 星期二	繪本	中規中矩的感想~（いい惡いじゃなく感想~）	出〇
6／4 星期三	素描繪本	未見過（見てないげと）	出〇
6／5 星期四	曾有誤解~	因為六實的慎重（むつみさん慎重だから）	出〇
6／6 星期五	繪本	那麼留待以後吧（そんじゃ後だいいや）	出〇
6／7 星期六	圖書館	我想是很好讀（けっこうよむとおもうげと）	約 6／8
6／8 星期日	（約會）H		
6／9 星期一	威明	很好也説不定（いいかもしれないよ）	出〇
6／10 星期二	七瀨	出〇 *	
6／11 星期三	運動	喜歡舒展筋骨（體動かすのは好きかな）	出〇
6／12 星期四	戀愛	這是輕鬆地去戀愛（それは氣輕な戀愛もあり）	出〇 *
6／13 星期五	繪本	應該給我逐一看多點（どんどん見せるべきたよ）	約 6／14
6／14 星期六	（約會）H		
6／15 星期日	戀愛倶樂部	因為能遇見六實（むつみにあえたから）	約誓

七瀨的姐姐，六實。因其認真的性格，很易為戀愛而煩惱。心知七瀨對主角有好感，刻意拉遠自己和主角的距離。無論怎樣約她，第一個星期是沒有可能約到她的，要有心理準備。由第二星期開始，繪本的話題令大家的感情飛躍地進步，但是也切勿得意忘形。六月四日的TWIN SHOT會出現有關繪本的話題，但若在此説出不適切的話題，就隨時會前功盡廢。相反這日順順利利，目標就近在眼前了。





山科瑞穗（YAMASHINA MIZUHO）

日期	TOPIC	選擇	其之後
5／19 星期一			
5／20 星期二			
5／21 星期三			
5／22 星期四			
5／23 星期五	風俗經驗	有（ありますよ）	出○*
5／24 星期六	性欲	任何人都有（誰にでもあることだよ）	約 5／25
5／25 星期日	（約會）		
5／26 星期一	H 的姿勢	這樣不能的（そういうのいけないと~）	出○
5／27 星期二	風俗的是非	我想現實中是有（現實的にはありだと思う）	出○
5／28 星期三	缺席		
5／29 星期四	瑞穗的詢問	應該有以 H 來鞏固愛情的事（H で深まる愛もあるはず）	出○
5／30 星期五	戀愛過程中的 H	説來又是（それはそうだね）	約 6／1
5／31 星期六	罪惡感	不要這樣責怪自己~（そんな自分を責めなく~）	出○
6／1 星期日	（約會）H		
6／2 星期一	戀愛的狀態	很可愛哩（かわいいね）	出○
6／3 星期二	缺席		
6／4 星期三	缺席		
6／5 星期四	戀愛的狀態	知道得很清楚（すごくわかるよ）	出○
6／6 星期五	戀的進展	非常感覺到（とても感じるよ）	約 6／8
6／7 星期六	對自己嚴厲	我是很輕鬆地搭上了（僕は氣輕につき合える）	出○*
6／8 星期日	（約會）H		
6／9 星期一	缺席		
6／10 星期二	取得執照	這個有（それはあるよね）	出○
6／11 星期三	缺席*		
6／12 星期四	不安的消解	就交給我（僕に任せておいて）	出○*
6／13 星期五	對於色情	正是這樣（その通りだね）	約 6／14
6／14 星期六	（約會）H		
6／15 星期日	昨日的事	心的聯繫也是很重要（心の結び付きも大事）	約誓

山科瑞穗是主角的鄰居大學生，以教師為志向，固執嚴厲的女性。主角第一天就跟她因風俗問題而開了舌戰。她年紀比較大（與其他女角比較），都試過過不眠的夜晚，她會教主角以超友誼關係加深大家的愛。在第二週的約會，她就會身體力行親身指導。之後，就要不斷跟她會話，理解她內心的不安感，確認她對主角愛的荳芽。

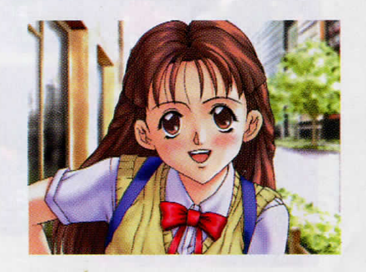


若槻杏奈（WAKATSUKI ANNA）

日期	TOPIC	選擇	其之後
5／19 星期一			
5／20 星期二			
5／21 星期三			
5／22 星期四			
5／23 星期五	對待孩子	真的（ホントにねえ）	出○*
5／24 星期六	班中的朋友	這樣説~（そんなこと言う~）	出×
5／25 星期日	憧憬	如此不努力的話（だったら努力しないとね）	出○
5／26 星期一	約會課程	我想去的地方（俺のいきたいところ）	約 6／1
5／27 星期二	瑞穗	不過，是位美人（でも，美人だぜ）	出○
5／28 星期三	朋友	被依靠（頼りにされてんだ）	出○
5／29 星期四	香水	不是這個意思（そういう意味じゃない）	出○*
5／30 星期五	不滿	誤解了操的事（操さんのこと誤解して）	出○
5／31 星期六	美好的東西	這個我承認（認めている）	出○
6／1 星期日	（約會）	若真的被出賣（本當の裏切りだったらね）	
6／2 星期一	昨日的事	可能無意思（意味ないかもね）	約 6／8
6／3 星期二	泳池開張	我來教你吧（俺が教えてやろうか）	出○
6／4 星期三	由操的~	這個有（そりゃあるよ）	出○
6／5 星期四	忍耐	操的~（操さんの~）	出○*
6／6 星期五	愛情表現	愛是秘藏的東西（愛は秘めるものだよ）	出×
6／7 星期六	變成大人的事	無人當你是小孩（誰も子供扱いしてない）	出×
6／8 星期日	（約會）	準備來我的家~（俺の家に來る覺悟は~）	H
6／9 星期一	應考生	這不是很大件事嗎（大變に決まってるじゃん）	約 6／14
6／10 星期二	補習社	沒有自我的人都~（自分じゃできない人も~）	出×
6／11 星期三	注目的靶子	就這就是了（そりゃそうだな）	出○
6／12 星期四	操		出○*
6／13 星期五	杏奈的媽媽	關心杏奈妹妹的事~（杏奈ちゃんのこと大事~）	出×
6／14 星期六	（約會）H		
6／15 星期日	大人		約誓

十足十的小孩子，卻十分之討厭別人當自己是小孩看待。當然如果玩者一樣不當她是一位女性，是沒有可能抓住她的心。她由星期五起參加俱樂部，第一週是不能約會她。然而星期日跟她來個TWIN SHOT，再一起回去的話，就會見到DATE CG。第二週以後當她是大人一樣地尊重她，再次的約會。第三週讓她成為真正的大人。





*所有圖片皆為WiNDOW95版畫面，內容或會與SATURN版稍有出入





BUG RIDERS

真係好似騎馬一樣………………

有趣！真是非常有趣，如果大家玩「賽馬遊戲」的話，便會發現這遊戲其實和賽馬非常相似的，除了玩者騎的不是馬之外，其他的也十分相像呢！

RAC | 製造商：n-Space　記憶：1 BLOCK
2P | MEM | PlayStation

美國人真是製作認真

遊戲好唔好玩，其實是取決於遊戲本身的優劣，不過，某程度上，一般玩者最先會看到的便是遊戲的傳宣片段和遊戲的OPENING，所以一個好的OPENING的而且確可以吸引到非常多的玩者，而以OPENING而言，美國廠商的OPENING以說是近年來製作比較認真的，而《BUG RIDERS》亦不例外。在《BUG RIDERS》的OPENING之中，玩者會非常清楚遊戲的故事背景，而且亦可以看到遊戲之中所有的人物，及其「愛蟲」。









人同蟲有乜關係

基本來說，遊戲之中的8個基本人物也有自己專用蟲，不過，大家切勿誤會在遊戲之中只有8種的「飛蟲」，在遊戲的設定之中其實是有21種的蟲，不過這些的蟲是否可以使用便不得而知了。在21種的蟲之中，每種也有着不同的能力，而蟲的能力大致可以分為4方面去看，這些因素分別是力量（POWER）、敏捷度（AGILITY）、訓練度（TRAINING）和速度（SPEED），由於每種蟲各有特色，使遊戲的可性大增。（遊戲之中出現的蟲真是非常古怪，就連有翼的蜘蛛也有呢！）









咁多模式有乜唔同？！

在《BUG RIDERS》之中，遊戲模式共有3個，分別是「TIME TRIAL」、「CAMPAIGN」和「EXTERMINATE」。

「TIME TRIAL」是一個非常「和平」的遊戲模式，玩者可以在8名人物之中選擇自己喜歡的人物進行比賽，比賽是純以速度比拼的，所以玩者不用考慮其他的事項，只要努力向前行便可以了，不過，如果玩者要玩得比較長久的話（即是要時間夠用），便要通過那些藍色的「CHECK POINT」，只有通過那些地點才會有時間的增加；



「CAMPAIGN」模式雖然是比拼的遊戲，不過仍然是心較和平的，完全不會發生甚麼打鬥的場面……起初的確是這樣的，不過，當玩者進入了「半準決賽」（SEMI FINAL）之後，便會發現自己多了兩個掣可以使用，那便是用來攻擊的×掣和發射特殊攻擊的△掣，而在賽道之上，亦會多了一些會變色的「圈圈」，這些便是玩者的特殊攻擊，不同的顏色有不同的特殊攻擊，一切視乎玩者的「造化」；



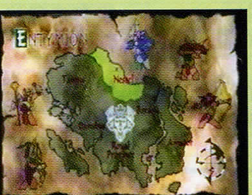
「EXTERMINATE」這模式便是一個「全戰鬥」的遊戲式，玩者在這模式之中是要先選擇自己的「愛蟲」，然後便要開始比賽，在比賽之中，玩者要對付場中的其他競爭者，為的是「過關」，因為在每版之中也有一定的「殺戮」數字，玩者如想過關的話便要「殺夠數」，否則便會「GAME OVER」，而且在特殊攻擊方面亦和之前的「CAMPAIGN」有點不同，因為每次取得特殊攻擊之後，彈數只有3發，之後便要再取。

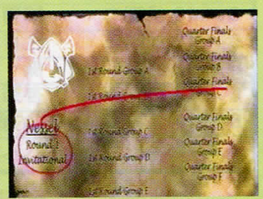




賽道多到數唔晒？！

可能有玩者會問，究竟這個遊戲之中有多少賽道呢？答案是非常多，如果大家想知道大略數目的話，可以看一看遊戲之中LOAING時出現的地圖，因為在每個國家之中也會有多於一條的賽道，有的有2條，有的有3條，數目不定，不過賽道的難易不是以國家區分的，每個國家之中有易和難的賽道。





TEXT：覺羅





自從很久之前介紹過遊戲的大約內容和人物設定，廠方又公布更多的資料，今次就為大家介紹一下遊戲的模式。

精采的開場動畫

遊戲開始時會利用一段精采的動畫去描述有關BURNING RANGERS隊員出發及拯救災民的情況，加上由光吉所主唱的主題曲《Burning Hearts～炎之ANGEL～》，他那沙啞的聲線另到整個DEMO更加吸引。



遊戲模式

在遊戲模式可以分為「STORY MODE」、「VS MODE」、「OPTIONS」、「MAIL」、「SUB-GAME」，另外在「STORY MODE」內可以選擇TRAINING SPACE以及多個MISSION。遊戲暫時設有4個MISSION，另外玩者亦可以輸入PASSWORD來繼續之前的遊戲。



人物選擇

整個遊戲裏可以選擇兩位人物，一個是天羽翔，而另一個是TILLIS，其實兩者的分別不大，只不過是武器有些不同。



遊戲玩法和目的

遊戲主要玩法是要完成由指揮官所發出的命令，其中包括探索失蹤者、撲滅大火等命令，另外當遊戲的界限時間到達100時，這就代表任務失敗。

畫面戰鬥表示



1. 表示整個MISSION所使用的時間，對於遊戲影響不大。
2. 水晶數量是用來統計積分時使用。
3. 時間BAR和圖表其實都是用來顯示到達界限的所餘時間，而界限點總共分為5段，每段為20%，每當到達了20%的時候就會發生一次大爆炸。
4. 這些數值是代表主角現在位置，主要用途是根據指揮官所發出的命令和位置，利用這些數值去尋找目的地的位置。
5. 表示現在武器的威力，如果按掣的時間愈長，武器的威力愈大。

敵人介紹

暴走機械人

是在MISSION途中常遇到的敵人。

波士級敵人 大怪花

是MISSION 1的BOSS，能從花蕾的地方放出氣體作出攻擊。



波士級敵人 巨大變種鯨魚

是在海洋研究所內的實驗品，因海洋研究所發生意外而逃出來。





骨牌先生

估唔到骨牌都可以咁好玩！！



文：赤目圖騰

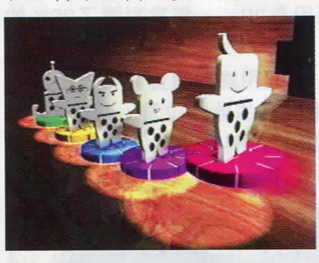
PUZ	製造商：ARTDINK　售價：5800日圓 記憶：1 BLOCK
MEM	PlayStation

一直以來，很多人也非常喜歡那些「骨牌表演」，因為設計者的心思往往會令觀眾非常雀躍，不過，大家又曾否試過自己設計一些骨牌的玩意呢？在《骨牌先生》玩者們便可以一試了！

骨牌生真是無人能阻？

在《骨牌先生》這遊戲之中，玩者便是「骨牌先生」，在一條循環的道路之上，「骨牌先生」可以自由的來，不過只限向前行，所以玩者可以做的只是左右移動而已，那麼，究竟這隻遊戲是玩甚麼的呢？答案是「放骨牌」！

在遊戲之中玩者要在版圖之上放置「骨牌」，位置是任者自己喜歡的，不過，最終的目的是要將所有的目標物「擊中」。那麼，甚麼才是目標呢？答案是自己找，因為每一個版圖之上的目標也是不同的，所以要玩者自己判斷哪些是目標，哪些是障礙物。而在每版之中，目標物的數量也會有所不同，玩者可以看看圖面左上方的「圓點」數目便能知道目標物有多少。

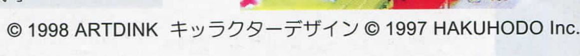




行路要小心？！

骨牌先生在遊戲之中的行動是要非常小心的，因為如果要得多一些的連鎖，便不能「行差踏錯」，正因為玩不能令骨牌先生停下來，只能為他減速而已，所以玩者要看清楚前方是否有障礙物，如果在放骨牌時被前方的障礙物絆倒的話，骨牌便會不能連貫，連鎖亦不能完成了。





基本的重要「路標」

提示



這對於玩者來說是非常的重要，因為如果要做出連鎖的話，便要靠這些提示了，當玩者放下骨牌在目標之前後，在前方便一定會有這些提示了，只要玩者成功在這提示之後一直順序擺放骨牌到下一個目標的話，便能夠成功的做出連鎖了。（如果連鎖成功的話，所出現的EVENT會有些微變動的。）

RESET



非必要不要踏在這東西之上呢！因為這是將所有完成的目標RESET的，當完成之後，玩者便要重頭玩一次了，不過時間是不會RESET的。

體力回復



這是用來為骨牌先生回復一部份體力的。（亦即是時間）

加速



踏上去之後便會自動加速行走一段距離，玩者是不能自行減速的。

減速

踏上之後的效果是跟「加速」完成相反的，玩者的行速會變得非常慢。（只維持一段短時間）

STAGE 1

呀！STAGE 1是在一個類似CASINO的地方進行，所以在這裏的目標全部也是和這東西有關係的，玩者應該可以自行尋找的了，不過，在這裏就為大家介一下這版的流程吧！





第一個目標是「紅骰」，只要擊中它，在前方的一串骰便會倒下來；





第二個目標便是在輪盤枱上的「白骰」，擊中它之後，在左前方的骨版便會自動倒下來；





第三個目標是在桌球枱旁的「黃色1號波」，擊中它之後，在桌球枱上便會有人打波，而黃色球會從桌球枱中飛出來；





第四個目標是地面的「癸扇」，擊中它之後，前方的撲克牌塔便會倒下來；





最後的目標便是在地面的「藍色珠」，當擊中它後，前方「螺旋塔」上的球便會滾下來。

究極地獄V

真係好鬼地底……

ETC　製做商：Sony　容量：CD-ROM　售價：4800日圓
MEM　記憶：2 BLOCK　備註：對應DUAL SHOCK
PlayStation



歡迎來到追個「究極地獄」！

這是一隻沒有指定目的的遊戲……

在這　有超高性能的Music Editor（自稱）讓你享受混音的樂趣；扭蛋機讓你收集音樂拼圖；當然還有7隻迷你遊戲（＋α）供你賺錢……

這是一隻以音樂為主題的另類遊戲……

在這個究極地獄有五個不同區域，包括：













1.自己的家：擁有超高性能的Music Editor，但一開始時的音樂並不多，要收集足夠的音樂拼圖才能發揮本來性能。原創音樂的存取亦在這裡。

2.資源回收之友：回收多餘的音樂拼圖、從扭蛋機中得來的寶物（其實是垃圾）的地方。

3.扭蛋機：100圓一次的自動販賣機，可在此得到音樂拼圖和一些沒有甚麼用途的東西（……）。

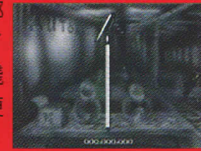
4.職業介紹所：由死神開設的介紹所，每次都會隨機地有三種不同工作可供選擇，如沒有合心意的工作，只要出去之後再進來種類便會改變。

5.SAVE商場：在這　進行遊戲記憶，注意檔案為儲存（セーブ）遊戲進度的GAME DATA（ゲームデータ），原創音樂的存取並不在這裡。

地獄兼職一覽

原子筆工廠（ボールペンコウジョウ）

不會GAMEOVER，只須不斷將筆套套在原子筆上（要在灰色那邊，錯了要扣錢的！）便可。



崖邊賽車（崖レース）

鬥近崖邊而又不跌下去的亡命比賽，注意地上的紅色區域表示最遲要煞車的地點。



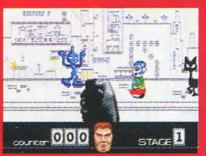
草菇或死亡（キノコ OR DIE）

簡單來說就是青蛙過河，利用左右和前進後退四個動作將老伯橫過馬路，取走路上的草菇可得到額外獎金。



交通量調查

點出經過行人的數目，不正確便會立即GAMEOVER。在每版開始前會顯示這次應計算的「人種」。



劈柴（薪割リ）

很簡單的遊戲，不過記着只可砍木頭和木兔子，誤中動物的話便會看到血腥場面。



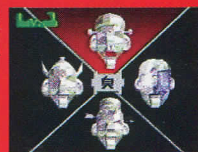
心靈照片鑑定人

玩者須鑑定照片是否為「鬼相」，如是便要按○鍵，否則按×鍵。（不過很難界定那張是「鬼相」，因為很多相都很「地底」）



考記憶（クサイモン）

四個機械人面相當於□△○×四個鍵，在電腦示範完之後（中央會有信號），玩者便要依照其順序和次數重做一次，如正確無誤便可得到酬金。

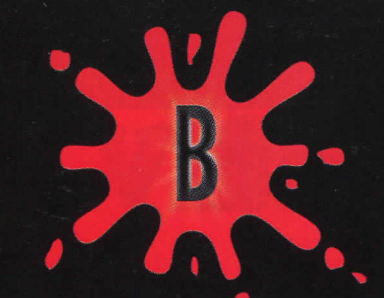


心震回憶

隱藏工作，依一定機率出現，玩法嘛……㊣

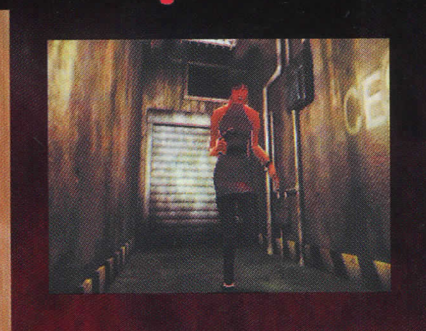


THE B FILES



構成：J.J、子濃

「THE B FILES」由推出到現在，已經有好一段日子，由於到67期遊戲誌推出的時候，《BIO HAZARD 2》已正式推出，所以今次會是B FILES最後一次和大家見面，而為了報答各位一直以來的支持，今期會有其中5000本是以特別限定版形式，附加VCD版B FILES推出市面，不另收費，希望閣下會是其中一位擁有這本珍藏版的人……



#FINAL FILE：「配角們的冒險」

在以往的介紹中，我們早已提過LEON及CLAIRE的故事中各會有一名相當重要的配角，她們分別是在LEON故事中登場的ADA以及CLAIRE故事中的SHERRY。在最新公開的資料中，我們得知這兩人原來除了會在故事中支援兩位主角外，有時更會成為玩者所操作的人物！這不禁令人想起前作中REBECCA替CHRIS前往取得血清的劇情……



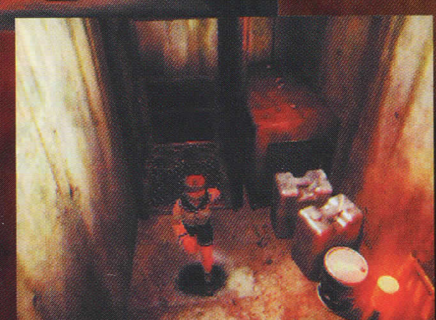
ADA

從已公開的資料中，我們早已得知ADA是一位擁有非凡射擊技術的女性，她雖然不能像LEON那樣使用多種武器，但她似乎十分習慣使用手鎗，連射速度比LEON還要高。

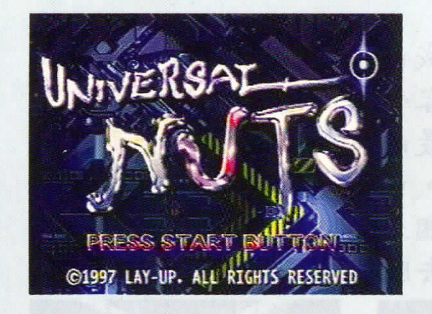
SHERRY

SHERRY是《BIO HAZARD》系列到現時為止最年幼的角色，她並不像其他主角或ADA那樣可以拿起武器作戰，她唯一可以做的只有「逃」！不知喪屍們會否可憐她而手下留情呢……









UNIVERSAL NUTS
宇宙船密室殺人事件！？

SLG　MEM
製造商：LAY-UP發售日期：發售中
售價：5800日圓
SEGA SATURN

CHAPTER 0：INTRODUCTION

銀河歷元年，宇宙航轉移航行法實行成功，人類對外太空之生活圈飛躍地擴大。此後，人類開始對外設立移民星，這是銀河大航海時代的曙光。至銀河歷31年，名冒險家多利馬丹所引致的「UNIVERSAL NUTS遇難事件」發生，航行法才被修改。銀河歷35年，地球外發現Ru元素，並成功以此生產電離發動機。銀河歷44年，兩個年輕人駕駛着WENDY「安全地」在太空漫遊…。

遊戲特色

《UNIVERSAL NUTS》是款很傳統的AVG，玩者基本上是看故事，到某些時刻作出重要決擇。這些決定會影響主角的生死，遊戲號稱採用多重劇情系統（其實基本架構如下故事簡介），結局的種類多達六款，另加隱藏結局。由於每次SAVE只能儲存於同一檔案中，所以每次行動時均要十分小心，建議玩者頻繁地SAVE。另外每個SAVE檔都會統計玩者的CG達成率和FOLDER內容（為玩者所有見過的名詞加上注釋），正常來説，完成遊戲一次能達成的CG達成率大概不會過70%

CHAPTER 1：SCRAMBLE

銀河歷44年，男主角，優（由玩者飾演）和表姐，愛，趁夏天的休假乘座着WENDY號打算一覽銀河系的古都。很不幸地他們的飛船遇上意想不到的隕石群，雖然避過大隕石的正面衝擊，主引擎卻受到嚴重的損毀，優和愛不得不到就近的客貨船緊急着陸。

CHAPTER 2：SILENT

在這宇宙客貨船中，二人遇見另外六名遇難者，他們似乎都是因為捲入隕石群的衝擊帶而來到此處暫避。他們分別是年青女醫生、紅髮的不良少年、中年技師、謎之老人、威靈頓議員以及他的秘書和貼身護衛。船艦出奇的寧靜令愛感受到一種古怪的氣氛。

CHAPTER 3：GHOST STAR SHIP

這是一艘無人船，但很明顯船內有人類生活的痕跡。從這些痕跡顯示，這些人像是一瞬間消失了，或者是很猖猝地逃走了。可是根據艦內記錄，艦中曾有188名船員，而且未曾放出過一艘逃生艇，運貨船亦未曾離開過本艦，這些業務用資料只有船長才能更改，所以可信性甚高。此時停放逃生船的C地區發生爆炸，看來這是犯人斷其（遇難者）逃生之路的手段，而他下一目標必定是停放運貨船的貨物室和WENDY所在的緊急出入艦室。優和愛趕到緊急出入艦室時已見此地已被火舌所吞沒，至於趕到貨物室的技師就似乎因為見到異常恐怖的光景而心臟病發死亡。為什麼犯人要置他們於死地呢？

CHAPTER 4：WHODUNIT

眾人為技師的死亡事件聚在一起商討對策，留下的疑問實在太多了，不過有一點可以肯定的是，犯人一定是艦上的生還者（暗示兇手在餘下的八人當中）。就在各人自我介紹之際，「紅毛飛」突然發難，卻給愛輕易擺平了。

CHAPTER 5：UNLUCKY STAR

翻查船內的航天圖，發現它記錄了惑星異常光芒事件。由第三、四、五，直至第八惑星的異常光芒，才沒有了有關的記錄。難道第八惑星的異常光芒跟船員失蹤有關？可是議員三人組卻直指這論説是一種迷信。優和愛再度展開調查，發現謎之人影，向其他人問及時，他們都提到一些不尋常的現象。之後優所看到的，就更為不尋常，例如議員和秘書站在平等立場的秘密會談、議員的自殘舉動、秘書的誘惑和第三、四惑星的閃亮…。

CHAPTER 6：LUNATIC LUNAR

優發現議員的貼身護衛是半人半機械的秘密只不過是段小插曲。優來到展望台，女醫生在此向愛和優道出可怕的事實：根據記錄，第二惑星本來就有一個月球，而沒有隕石群；現在的情況是隕石群出現了，月球卻反而消失，她得出的推論是有一股惡魔的力量令整個月球粉碎。女醫生據波突（ボーデ）的公式預料到自身將會遇到的命運，正當她要向眾人公開這事時，不巧地被犯人伏擊重傷。

CHAPTER 7：CHASE

愛和優連忙追捕犯人，在一個分叉路口，犯人的蹤影消失了。右方路口遇到的是紅毛飛和秘書，左方的醫務室只有技師的屍體，到底犯人是如何消失的呢？（遊戲至此其實已經有個頗不合理的漏洞）不久，餘下的三人抬着女醫生到醫務室救治。議員急不及待的質問女醫生犯人是誰，因為只有她見到兇手的面貌。在猛力搖晃之下，她氣若游絲地將手緩緩指向愛！？

CHAPTER 8：ESCAPE

議員三人組合力將愛逮住，優卻僥倖地逃出了。不過優並非孤身作戰，他成功將愛救出並對議員三人組進行大反擊，打鬥間大家意外地發現這並非一般普通的客貨船，此船的作用其實是…。

CHAPTER 9：SOLAR FLARE

有關月球和惑星之謎，其實隱藏於本章的題目中。至於真兇，會在本章章末出現。

CHAPTER 10：MURDER CASE

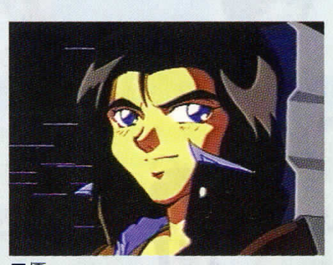
兇手行兇前循例向各位解開所有謎題，卻料不到自己會失手被擒。

CHAPTER 11：MILKY WAY DREAM

最後只餘下逃生問題，至此只有一人可以幫到大家。

CHAPTER 12：IN FUTURE

這是給玩者的其中一個結局，如果仍不滿意的話，大可從CHAPTRE 0再玩。


■優


■愛



由33人交織成的超複雜人物關係，構成了SS版的故事內容……而這次我們特別奉上這個由有關方面最新資料製作成的主要人物的關係圖，不過，由於本作是以兇手身份進行遊戲，所以這個表的作用僅在於令大家更清楚事件的來龍去脈了吧？


■以動作遊戲形式進行的場面！



■稍一不慎便會露出破綻


■以一個女性去實行復仇計劃是最困難的（難易度較高？）



■行兇場所、選擇兇器和行兇時機都是成敗關鍵

警方和傳播媒介
五木良介 ←共同戰線→ 劍持 勇
劍持 勇 →懷疑死因→ 立花由布

客人
金田一一 ←戀人？→ 七瀨美雪
立花麻衣 →招待→ 金田一一
立花麻衣 →朋友→ 七瀨美雪

藝能界
高木千繪 —母女— 渚 千春
渚 千春 →敵視→ 桂木奈緒
辰巳 哲 —父子— 辰巳 伸也（自殺！）
立花由布（被殺！） ←依賴→ 桂木奈緒
久堂明子 →利用→ 辰巳 伸也
久堂明子 →陷害→ 桂木奈緒
桂木奈緒 →目標→ 速水玲香
竹村正彥 ←同事→ 久堂明子
久堂明子 ←工作依賴→ 大山孝志
大山孝志 —兄弟— 大山良介

和星見島有關的人
立花由布 —姊妹— 立花麻衣
立花麻衣 —親女— 立花光一
立花光一 —夫婦— 立花華光
立花由布 ←未婚妻→ 阿佐桐 卓也
立花麻衣 →單戀→ 阿佐桐 卓也
桂木奈緒 ←同事→ 阿佐桐 卓也
阿佐桐 卓也 —養子— 立花光一
阿佐桐 卓也 →招待→ 速水玲香
阿佐桐 卓也 →父子（憎惡）→ 阿佐桐 剛
阿佐桐 剛 ←情侶→ 岡田淳子
阿佐桐 剛 →委託調查→ 沢沼 研
阿佐桐 剛 ←管家→ 久堂 進
大山良介 ←拍擋→ 沢沼 研

SEGA AGES/POWER DRIFT

By: Agent X · Glen



一隻令人懷念的賽車遊戲

1988年世嘉所推出的業務用賽車遊戲，是當時繼《OUT RUN》之後，另一同類型作品；加上為配合遊戲而推出的體感遊戲台，的確吸引了不少街機玩者。至於今次，世嘉再將此遊戲在SS上推出，大家又可以來一場刺激的比賽了。

遊戲特色

遊戲的最大特色，就是當賽車入彎時，畫面亦會隨著彎道的深淺而作出不同程度的傾斜，務求做出賽車入彎時的離心力，使遊戲更具實感。此外，各人物在賽道上超越對手或失事時，都會有不同的動作及表情，非常有趣。

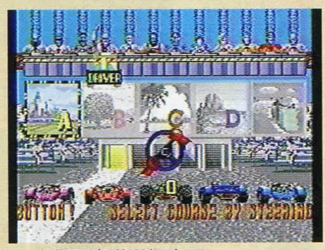

■ 起伏不平的賽道。


■ 入彎時畫面會作出傾斜。


■ 人物表情豐富。

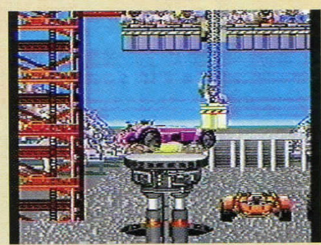
車手及賽車

遊戲總共有十二位車手提供予玩者選擇，而當玩者選定了車手後，其餘的車手便會自動成為玩者的對手。另外，遊戲中總共有五款各有特色的賽車，讓玩者自由選擇。


■ 人物及賽道選擇畫面。



■ 人物各有特色。


■ 出發了！

賽道大公開

遊戲中設有五條難度各異的賽道，讓玩者自由選擇。賽道分別以A至E來表示，而且各賽道都會有屬於自己的主題背景，例如山區、沙漠、城市等。另外，從DEMO畫面發現，遊戲或會設計了一些隱藏賽道讓玩者自行發掘。


■ A賽道較簡單，容易取勝。

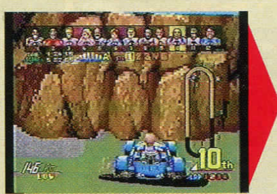

■ B賽道似乎仍未能真正考驗玩者實力。

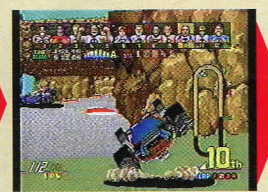

■ 隱藏賽道？！

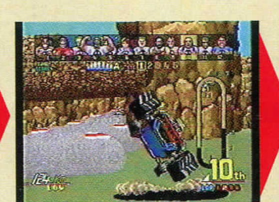
失事小記－另類花式表演

凌空旋轉2周半


■ 努力爭先，結果……。


■ 就撞埋牆。


■ 反轉！


■ 再反轉！？


■ 安全著陸，十分！



by：山寺良牙

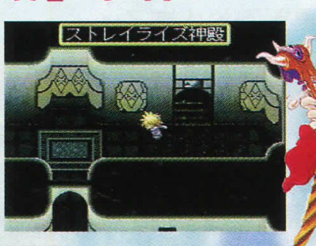
世上最大的敵人竟是自己的同伴？



道具，包括有：KITE SHIELD（カイトシールド）、紫水晶、（もえさかるだいち）。

首先是「補鑊」事件

在卡路比柯娜神殿中，潛入神殿後，一直向右走，走至盡頭後，會看見上方有道梯可走至樓上，在上層另可取得三件



■可走上二樓的位置



■取得SP025062 DISC

另外，在鐘乳洞的3與6之間，是有一處可走出去島中並取得「？DISC」，如果還不明的話，可看看圖片便一清二楚。

上回提要

上次說到史丹等人得知古利巴姆與地比留斯將會攻打聖加魯，於是各人便乘船向亞古亞菲路的首都山卡進發。

可取得的道具——村中

MIRACLE藥（ミラクルグミ）
魷魚乾（するめ）
松魚乾（かつおぶし）

在途中，船上受到怪物的襲擊，於是各人便立刻應戰。留意一點，這敵人可算是BOSS級，可要小心應付。將其擊倒後，便可進入山卡港，之後菲杜便說會回去派援兵過來，於是各人便準備攻入山卡城。

入到村後，只發覺四周沒有半個人形，而且也發覺沒有路直接進去，最後想到是由水路進去，於是便去碼頭乘小船進入城中。

可取得的道具——村中

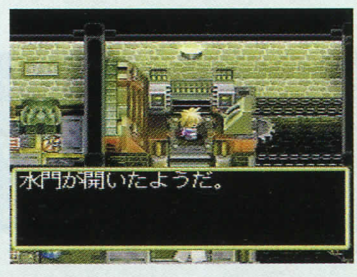
LIFE BOTTLE
LEMON藥（レモングミ）
PINE藥×2（パイングミ）
MIX藥
MIRACLE藥

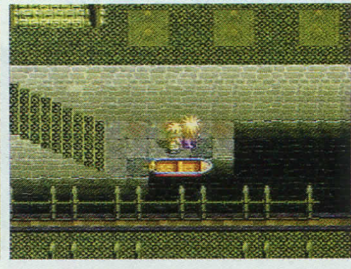
想取得道具者可作自由活動，但若想立刻攻入城者，請使用以下指示。

進入城中給船夫的指示——

先決條件：由碼頭處一口氣攻入城

指示順序：←、←、↑、→、↑（開水閘）、←、↓、→、↑、→、↑、←





可取得的道具——山卡城

1.54.變壞了的牛奶(ふるいミルク)
2.雪條棍(はずれぼう)
3.56.蟲蛀的蘋果(むしくいリンゴ)
4.55.發臭的橙(くさったミカン)
5.河豚(とらふく)
6.松魚乾
7.8.11.12.14.22.40.53.54.JUICY BEEF(ジューシービーフ)
9.27.栗子(くり)
10.26.柿子(かき)
13.16.21.43.MIX藥
15.19.37.LIFE BOTTLE
17.39.41.ORANGE藥
18.38.42.APPLE藥
20.FLARE BOTTLE
23.44.水閘(21→下層/ 44→上層)
24.鰻魚(うなぎ)
25.吊起的力(つりあげるちから)
28.長條麵包
29. 豬肉骨(ステーキ)
30.炸雞槌(テンダーロース)
31.CREAMY CHEESE(クリーミーチーズ)
32.CHICKEN(チキン)
33.CHEESE(チーズ)
34.BEEF(ビーフ)
35.炸雞(ロース)
36.53.蘋果
45.PINE藥
46.往I的同掣
47.PLATE ARMOR(プレートアーマー)
48.MISREAL MAGE(ミスリルメッシュ)
49.琵琶(びわ)
50.CROSS HELMET(クロスヘルム)
51.LEMON藥
52.JAM(ジャム)

版面注意點:

H點中有盆栽擋路,一定要將它拉開才能進去。
要取得24及25是要先到23將水掣關掉才可
要進入I點,先要到44關水掣,之後到G點上面的房間將盆栽推落下一層,最後就是將盆栽壓著46的門掣。
進入I點後會看到12道門,只要走錯一道的話也要從頭來過,進入的順序可看回地圖中的數字。



走至城的大殿,果然見到了古利巴姆與地比留斯,他們二人知道事情敗露,於是地比留斯便出來攻擊史丹們。

對付他的第一要點,就是先將附近的幾個小敵人消滅掉,之後再集中火力攻擊地比留斯,另外一些不擅於近距攻擊的隊員,可將他們放於較後的地方,並利用他們作補給及支援攻擊之用。



將地比留斯打倒後,便想問他古利巴姆去了何處,這時聽到外面有聲音,於是便走出去看,原來古利巴姆早已乘飛行龍並帶著神之眼離開,後來從地比留斯口中得知他已去了凡達利亞,並得知將會利用神之眼去攻擊聖加魯,之後里安便一劍將地比留斯斬首,這時菲杜趕到亦得知這消息,於是他便想載各人一程到凡達利亞,另外JONNY到了現在,由於想重整一下亞古亞菲路,於是便決定離隊。



可取得的道具——村中

LEMON藥
PINE藥



碼頭貨倉取得無限道具擺放貨箱位置——


■ 左方


■ 中間


■ 右方

於村中補給及整理裝備後，便到碼頭處找到了菲杜，並且向凡達利亞進發，在差不多到達前，遇上了敵人的艦隊，於是另一場戰事又開始。這場只是射擊遊戲式的戰鬥，勝利條件就是只要將敵艦隊全數消滅便可，玩慣射擊遊處的各讀者，相信這戰事是易如反掌的。

進了凡達利亞後，

由於菲杜不能不回去，於是只好分別，在離去前，他會提議最好在村中每人買一件毛披肩，因為根本該處是寒帶地方吧。（留意：在碼頭中可用7000元購入SP075115 DISC）



碼頭貨倉取得無限道具擺放貨箱位置——



■ 右方

■ 左方

從村民口中得知，古利巴姆已將凡達利亞的首都佔領了，但又沒有解決辦法。另外亦得知本村的北方有一個地方是全國最凍的，如果沒有足夠禦寒衣物的話，一下子便會凍至硬直。

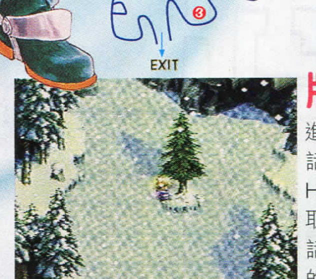
可取得的道具——冰之大河

1. ？DISC
2. MISREAL SWORD（ミスリルソード）
3. 紛紛而來的光（ふりそそぐひかり）
4. RUNE BOTTLE

EXIT
EXIT

之後各人向位於**北方的冰之大河**進發，可是由於在中途被大冰塊擋路，又不能將它移離，這只好折返。補給過後便從另一條路進發（正左方），在途中的森林，發現了以前救過他的人——胡多路，正被敵人追擊，於是史丹們便進行反擊，並將胡多路救回村中。





版面注意點：

進入前如不裝備毛披肩的話，便會一路行一路扣HP。

取得2.3.4.寶物及過版的話，便要多利用位於中間的樹來改變滑溜的方向。

ウッドロウ
「こちらは道こそ険しいが、
グレバムの軍に気付かれる
心配はない」

他醒來後，便得知他是本國的其中一位王子，而且首都正被敵人佔領，於是胡多路便要求史丹們幫助趕敵人出首都，由於胡多路是本國的王子，所以對地形比較熟識，他說由此處到首都有兩條路，其一就是經森林，另一就是從北方的「冰之大河」從後方進入首都，由於森林處七大量的敵人在結集，所以最好由冰之大河侵入，於是在村中給胡多路買了一件毛披肩後，便一同向冰之大河出發。

來到冰之大河處，再次到達有大冰塊之處，突然胡多路拿出了一隻SOLAR RING，原來裝備了它後，可以按□掣來放出熱能，足以將冰溶解，可是有一點要留意的，就是每用一次，擁有LENS就會少一個，除非有十分多的LENS在手，否則便不要隨便亂用。



出了冰之大河後，便可由後方直接攻入首都，進入後，只見四周沒有人影，而屋內只見敵人的士兵「當然是可以將他們打倒的」，之後各人便到城門前準備衝入去，這時有一個名叫達尼斯（ダリス）的人走出來，並叫各人不要在村內四圍走，突然瑪莉走上前並拿出一把劍，達尼斯顯然對這劍十分面善，後來胡多路被士兵們發現，果然情況不妙，於是各人便四散，此時，史丹及露天為了要帶回瑪莉，走也走不到，最後便被敵人們包圍，並且將三人關在地下牢中。

ダリス
「そっ、その剣は……！
女！なぜそれを持っている！
おまえは誰だ！」

可取得的道具——村中

甜香酒（リキュールボトル）
FLARE BOTTLE
發臭的橙

後來達尼斯將瑪莉從牢中帶了她出去，之後里安等人便將史丹及露天救了出來，在走上二樓的同時，則聽到瑪莉與達尼斯的對話，從內容中得知，二人原來是夫妻，並且在會話中得知瑪莉的來歷。可是後來被敵人發現了史丹等人在偷聽，最後當然是被趕入了房來，並且與達尼斯發生戰鬥，將他擊倒後，瑪莉當然是很傷心，且並戰意全消。胡多路恐防敵人的援兵會走來，於是便帶各人從天台跳至雪地，並且走到城內的秘密通道，進去後，便立刻遇到胡多路的手下，於是便給各人一個無限補給HP及SAVE的地方用來一會向城內進攻。



可取得的道具——城內地下通道及城內

1. MIX藥
2. BEEF
3. BLAST LET(ブレスレット)
4. MISTRAL TIARA(ミスリルティアラ)
5. 敵人
6. 長條麵包
7. 奧義「魔王炎擊波」(答案：第一條選3/ 第二條選4)
8. 9.10.12.18.ORANGE藥
11.WIND SPEAR(ウイングスピア)
13.PINE藥
14.REFLEX(リフレックス)
15.斷風碟(きりさくかぜ)
16.海藍寶石介指(アクアマリン)
17.LIFE BOTTLE
19.HUNTER ARROW
(ハンターアロー)

X.點火位
Y.控制桿



版面注意點：



取得1.8.9.10.時，所步入的地方是會一直溜的，小心不要溜錯位，以免跌落下一層。

8.9.10.三件寶物是會藏在冰中，若不用SOLAR RING是找不到的。

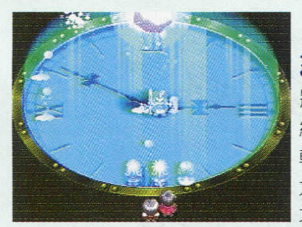
將5的敵人擊倒後，要再用SOLAR RING射一下才可打開通道。

不在X點點火的話，是不可能前進或進入的。

在F點與G點之間，一定要將頭頂著火的狐狸像移到女神像的前面，才會開啟通道往G點。

上層SAVE POINT附近，向下走的通道不要走過去，否則便要再次由D點走回去。

不開啟Y點的控制桿，是不能上去打BOSS的。



最後終於在頂層找到了主腦古利巴姆，二話不說，一於將這大壞蛋打倒吧。這敵人當然是BOSS級的，而且他的攻擊力亦十分強，不可輕視。對付他的方法與對付地比留斯是大致樣同，先消滅小敵人，再集中火力攻擊，但最大的要點就是多利用支援/魔法攻擊，盡量令古利巴姆無法作出任何反擊行動，只要維持這戰法，不消一會便可輕易將古利巴姆擊倒。

被擊敗的古利巴姆當然是不服輸，並想加大神之眼的力量去對付史丹等人，就在此時，古利巴姆的身體起了變化，並瞬間消失在世界中，

雖然是消滅了古利巴姆，可是現在還有另一危機，就是神之眼所釋放的力負荷過重，如不制止的話便會爆炸，於是史丹等人便照著狄姆羅斯的指示，站在四個方位並將神之眼弄停，之後，各人便將神之眼利用飛行龍運回聖加魯。

在途中，菲莉亞說找不到露天，於是史丹便幫手，最後在甲板上找到了露天，之後她便會出來為何做LENS HUNTER的理由，她說除為了錢以外，還是為了保護一群有需要的人才這樣做。後來菲莉亞亦趕到，說即將到聖加魯，於是各人便回到船倉準備降落。

可取得的道具——飛行龍中

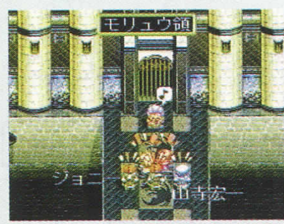
蘋果
地拖(デッキブラシ)

回到聖加魯後，便立刻到國王面前，他說為了不再讓神之眼再重現世上，於是便將其安放在城的地下室，另外由於史丹的SODIAN原本是聖加魯國的財物，於是國王便要求交出來，接下來國王便令人將各人身上的電極取下來，最後當然就是給予報酬，可是史丹卻不接受，反而將所得的全交給露天，之後故事便暫時告一段落，各人亦回去自己所屬的地方。

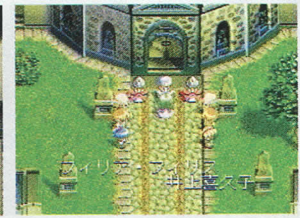


















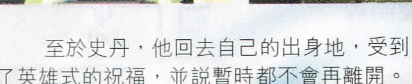




到了哈地魯比魯城前，雖然遇到了少許阻濟，但最後都能進城見到胡多路，見到他後，便將神之眼被偷的事說給胡多路，他聽了以後，二話不說便立刻入隊。之後下一步就是再去找回露天便可，而她所在的地方古利斯他（クレスタ），就在聖加魯城以東，於是大伴們經由陸路或水路前往古利斯他。

來到古利斯他，竟然在村中的孤兒院找到了露天的蹤影，原來她要保護的，就是這班孤兒。就在三人正在討論該否讓露天入隊時，露天突然走出來，經過一輪談話後，露天為了要保護這班孤兒的未來，最終亦歸隊，之後四人便決定向首都達里路瀉度（ダリルシェイド）出發。





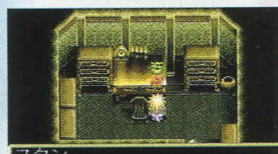
至於史丹，他回去自己的出身地，受到了英雄式的祝福，並說暫時都不會再離開。

就在此時，另一個黑暗的勢力又再次向神之眼招手，而這個勢力又是何方神聖，請各位期待一下。

到了王城後，便向國王查問有關事件的狀況，從他的口中得知，神之眼被偷後，有二人的行蹤不明，那就是希高及里安，國王便懷疑這次的事件與他們是有關的，於是四人便先到柯比輪的總部去查看一下。

十日後，史丹如常要被人「括起身」，食過早飯及將食具放於洗腕盆後，史丹的妹妹莉莉斯（リリス），便叫史丹去街市買條魚回來，可是史丹到了街市，只有魚乾可買，基本上是沒有新鮮的魚，於是只好回去說給莉莉斯，最後結果就是中午及晚飯沒有其他　R菜。

到了該處後，果然發現總部內有很多柯比輪公司的人在找希高及里安，既然一場來到，不如先向屋內的人查問一下，另外在屋內查看一下看看有否新的發現。後來在希高的書桌上發現了一本寫著「RIBER IV（ライブラIV）」的書，於是便向柯比輪公司的人查問一下有關RIBER IV是甚麼，最後得知RIBER IV其實是柯比輪公司其中一個工場的CODE NAME，該工場就在古利斯他以北的一個小島上。





翌日，史丹當然又是不願起床，之後突然聽到了狄姆羅斯的聲音，正當史丹想走出來的時候，竟不小心從床上跌下來，接下來莉莉斯便帶菲莉亞走來，看看史丹有否受傷。之後從菲莉亞口中得知，神之眼又再次被人偷去，於是便再次繼續旅程，當然莉莉斯對於這事傷心起來，並且走了出去。

史丹裝備回狄姆羅斯後，便與菲莉亞一同向奈舒坦（ノイシュタット），一出門口便見到莉莉斯，不如先去安慰她，之後便再次出發。

各人便回到城中將這消息說給國王，於是國王便給予各人一艘船往RIBER IV，亦即柯比輪公司的秘密工場。

可取得的道具——村中

奧義「空牙昇龍腳」（答案：第一條選1/ 第二條選3）
食物背囊L（條件：與莉莉斯話別）
黑瑪瑙（ブラックオニキス）（條件：與村長女兒話別時選答案3）



到了奈舒坦後，可以先到鬥技場將米狄打敗令他入隊，若不想他入隊的話，可一口氣去碼頭坐船到凡達利亞，之後經森林的路，到凡達利亞的首都哈地魯比魯。在航行途中，菲莉亞會說出有關神之眼再次被偷的情況，另外，亦會在中途經過瑪莉的故鄉撒里路（サイリル），倒不如進去看看瑪莉的狀況，當然從中亦得知她的另一段身世，聽過了她訴苦後，便繼續向上方的哈地魯比魯（ハイデルベルグ）進發。

可取得的道具——秘密工場

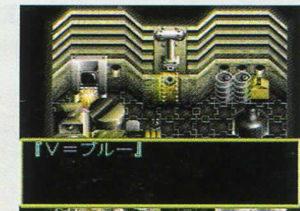
1.9.RUBBER SUIT（ラバースーツ）
2.電擊之劍（でんげきのつるぎ）
3.8.REFLEX
4.19.奧比龍波C
5.ENERGY PLATE（エナジーブレット）
6.CALE STAFF（ゲイルスタッフ）
7.10.13.柯比輪EX
11.柯比輪GOLD
12.FINE SHIELD（ファインシールド）
14.STRAIGHT AXE（ストライクアクス）
15.PINE藥
16.ELIC SEAL（エリクシール）
17.SILVER PLATE（シルバープレート）
18.LAIR GUNLET（レアガントレット）

20.ANXI SHIELD（アンクシールト）
21.天使的微笑（てんしのほほえみ）

版面注意點：

不取得BLUE認識CARD不能到E入內取得道具8.9. 及I=金屬
不取得V=BLUE/ X=GREEN/ I=金屬，三個密碼，不能到CON處解除保安系統取得RED認識CARD。
解除保安系統的密碼是：第一題選3/ 第二題選4，答案是鐵藍色。





之後在工場的深處找到了希高及里安等人，原來希高利用里安的情人瑪莉安作人質，令里安對付史丹等人，就在史丹等人來到時，希高就捉著瑪莉安走掉，而留下里安對付史丹。原來以前，希高及里安就一直利用史丹們讓他們得知神之眼的行蹤，而今次的事件亦是他們二人所策劃，另外從露天與里安的對話中得知，原來露天與里安該是兩兄妹的，可是露天後來被棄在孤兒院中，之後二話不說立刻開戰。

將他擊倒後，為了要讓史丹們不能追到希高們，於是便引爆了鐘乳洞的壁，讓海水流入內，之後各人被沖到飛行龍的所在地，而最後亦看不到里安的樣子，應該是浸死了，之後各人便利用飛行龍逃出去，在飛行龍上看到該島慢慢的沉了下去。之後在另一邊，突然有一個的東西從水中湧出來，並且飛上天空，原來那就是空中都市，接下空中都市發射了一道光，並且將地殼打開了一個大洞，之後都帝利用了取得能量，將其他的各個都市連起來。後來從狄姆羅斯的口中得知，這東西名叫BELL CROWN（ベルクラント），是古時天地戰爭中最大而且是最強的武器，而推動這武器的能量就來自神之眼，另外亦從這事中得知各SODIAN原來的任務，就是要將神之眼破壞，於是各人便利用飛行龍想衝上去。

可是由於飛行龍的爬昇能力不足，最後都不能上去，而且還失速向下墜，之後從狄姆羅斯口中得知，在天地戰爭時，有一個都市是可以直接與空中都市聯繫，古時的天地戰爭亦是因此而戰勝的，該都市名叫拿狄斯魯（ラディスロウ），而該都市就是上一次取得古利文天的地方，只要能夠令拿狄斯魯再次蘇醒的話，便可上去天空都市。於是便將飛行龍降落在達里路瀉度附近，先向國王報告事件的進展，之後再經由水路到拿狄斯魯。

途中便到了拿狄斯魯，他已浮了一半上來，可能是知道空中都市再次復活，於是各人便向拿狄斯魯的控制室出發，而控制室就在上次菲莉亞拿到古利文天的位置。到達後便遇到了希特拉（ヒトラー），他是原地上軍的最高司令官，而且也是拿狄斯魯的艦長，他説雖然可以再次飛至空中都市，可是由於潛行太久，令至某部份跟置失靈，如要再次起動的話，便要先取得起動光碟，另外由於操控方法十分複集，所以要另外找一位有知識的人才可。還有在各人談話中得知，另外手上的一把SODIAN依古天奈斯（イクティノス）受了少許的傷，現暫時不能說話及使用，如要將他修理的話，便要走上空中都市進行才可。



於是各人就決定去找尋，就在這時想起了船早已走掉，哪該怎辦？就在此時，希特拉說可以使用海龍，並且將角笛交給史丹，只要在碼頭使用角笛，便可使用海龍載各人到世界各地。

首先是找一位有學識的人，可是又沒有任何提示，倒不如先找回同伴入隊還好，現在就刊出各同伴的所在地：JONNY——莫寮領／車路士——哈地魯比魯／米狄——奈舒坦（要在鬥技場戰勝他才可，戰勝後可取得道具。）





另外在當時的LEVEL，應該可以取得另一個奧義「鳳凰天驅」，取得的方法就是先在莫寮領（モリュウ領）下船，之後再走回鐘乳洞的X點「詳細可看回上期的地圖」，而問題的答案是：第一題選1/ 第二題選4便可。



於是本人選了車路士及JONNY入隊，在回去拿狄斯魯控制室時發生了一段小插曲，就是車路士「扭計」要回去看一下他的爺爺亞魯巴「上期初段已出過場」，於是便只好回到謝奈斯附近的亞魯巴家。



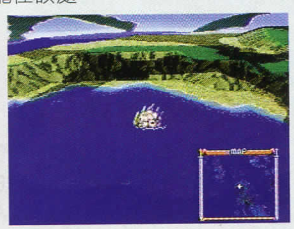
到他的家後，只見亞魯巴倘在床上，以為發生了何事，原來只是亞魯巴做的惡作劇，他想車路士做些暖的食物給他吃罷了。之後讓車路士睡了以後，亞魯巴便將車路士的身世一五一十的全說了出來，並且希望史丹能好好的照顧車路士，翌日休息過後，便到菲莉亞原本的所在地，斯杜里拉滋神殿（ストレイライズ神殿）內的知識之塔中，找到了希特拉想要找的人，於是便立刻帶他回到拿狄斯魯控制室。

可取得的道具——神殿

REBIRTH DOLL（リバースドール）

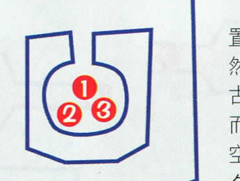
回到控制室將助手帶回後，下一步就是去取得起動光碟，至於該光碟的所在地，就於史丹的故鄉里妮村的西則，湖中的神殿　，於是各人便再次乘海龍住該處。





可取得的道具——穩藏神殿

1. 起動光碟（きどうディスク）
2. 淨化之祈禱（じょうかのいのり）
3. 雷神之悟（らいじんのさとり）



版面注意點：



每過一道門便要剩下一人看守，而且是要能使用SODIAN的人，所以到最後打BOSS時便只餘下三人，要留意不要被敵人打倒，本人建議露天是最後離隊的一個。



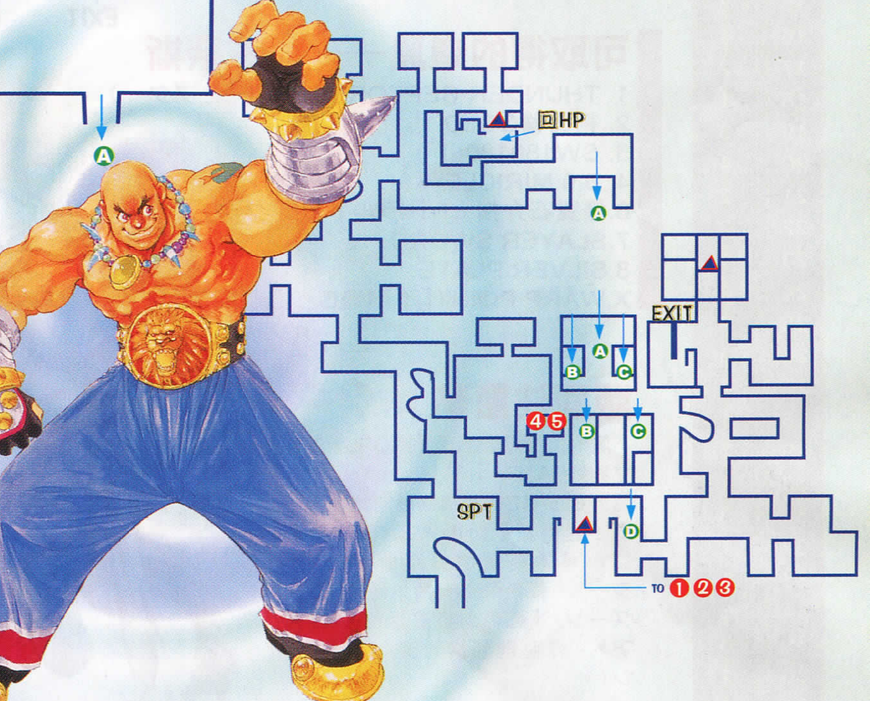
取得了起動光碟後，便帶回同伴準備回到控制室，就在他們準備離開時，BELL CROWN再次向地面進行攻擊，於是各人便急急回到拿狄斯魯。

回到控制室後，便使用起動光碟將拿狄斯魯的潛行製置再次啟動，一下子便一口氣升至空中都市，之後希特拉說拿狄斯魯內是有轉移裝置，可以令各人可隨時經由拿狄斯魯回到地上。另外希特拉亦顯示了整個空中都市的地圖，及說明下一步的行動。從希特拉口中得知，各個空中都市均有一道叫GATE的轉移裝置連繫著，而最終目標，當然是攻入空中都市的首都大古落乎多（ダイクロフト）。而離開拿狄斯魯最近的一個空中都市就是伊古奈斯（イグナシー），於是各人便徒步前往該處。



可取得的道具——拿狄斯魯

1. 石榴石介指（ガーネット）
2. WINDYNE（ウンディーネ）
3. PINE藥
4. ERIC SEAL（エリクシール）
5. ORANGE藥



往該處前先推介一樣有用的道具——三輪車（さんりんしゃ）

該道具特點：裝備後移動速度達「蟻速」，又不能DASH，但勝在於地圖版面中移動時，是不會遇到任何的敵人，可說是半無敵道具，但留意一進入迷宮中便沒有效，可使用的地方則只有地圖畫面。

取得方法：先到達里路瀉度西北方的亞魯美達村，在村的左上角與一位正在睡覺的婆婆談話，從她口中得知，她的孫去了達里路瀉度想拿LENS去換錢，怎料沒有帶LENS便去了，於是便無奈地取得了500LENS。之後回到達里路瀉度的LENS SHOP，看到在購物機旁有一人在苦惱中，原來他就是該婆婆的孫，將取得的500 LENS交給他（選答案2）後，他便可走去買武器，並且將「三輪車」送給史丹。

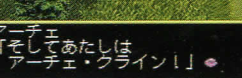
可取得的道具——達里路瀉度王城

魯特琴（リュート）
CLAIN QUEEN（クレインクィン）
FAIME FACE（フェイムフイス）
MAKEHOU BIRD（メックハルバード）
IRON NUCKLE（アイアンナックル）
SW130130
LIFE BOTTLE
PINE藥
RUNE BOTTLE
HOLY BOTTLE
MIRICLE藥

取得另一個強勁的招式——奧義「紅蓮劍」

在亞魯美達村的大屋前有兩個古怪的人，他會向史丹提出問題，總共要在50條問題中，答中38題才可取得，現刊出其答案：「站在一旁的女子的名子可看圖示」







題目	答案
1	2
2	1
3	4
4	3
5	3
6	4
7	2
8	2
9	1
10	3
11	2
12	1
13	4
14	3
15	3
16	4
17	2
18	1
19	3
20	4
21	2
22	2
23	1
24	4
25	2
26	3
27	4
28	1
29	3
30	4
31	3
32	1
33	1
34	3
35	3
36	1
37	4
38	1
39	4
40	2
41	4
42	2
43	4
44	1
45	3
46	2
47	4
48	3
49	4
50	3

可取得的道具——伊古奈斯

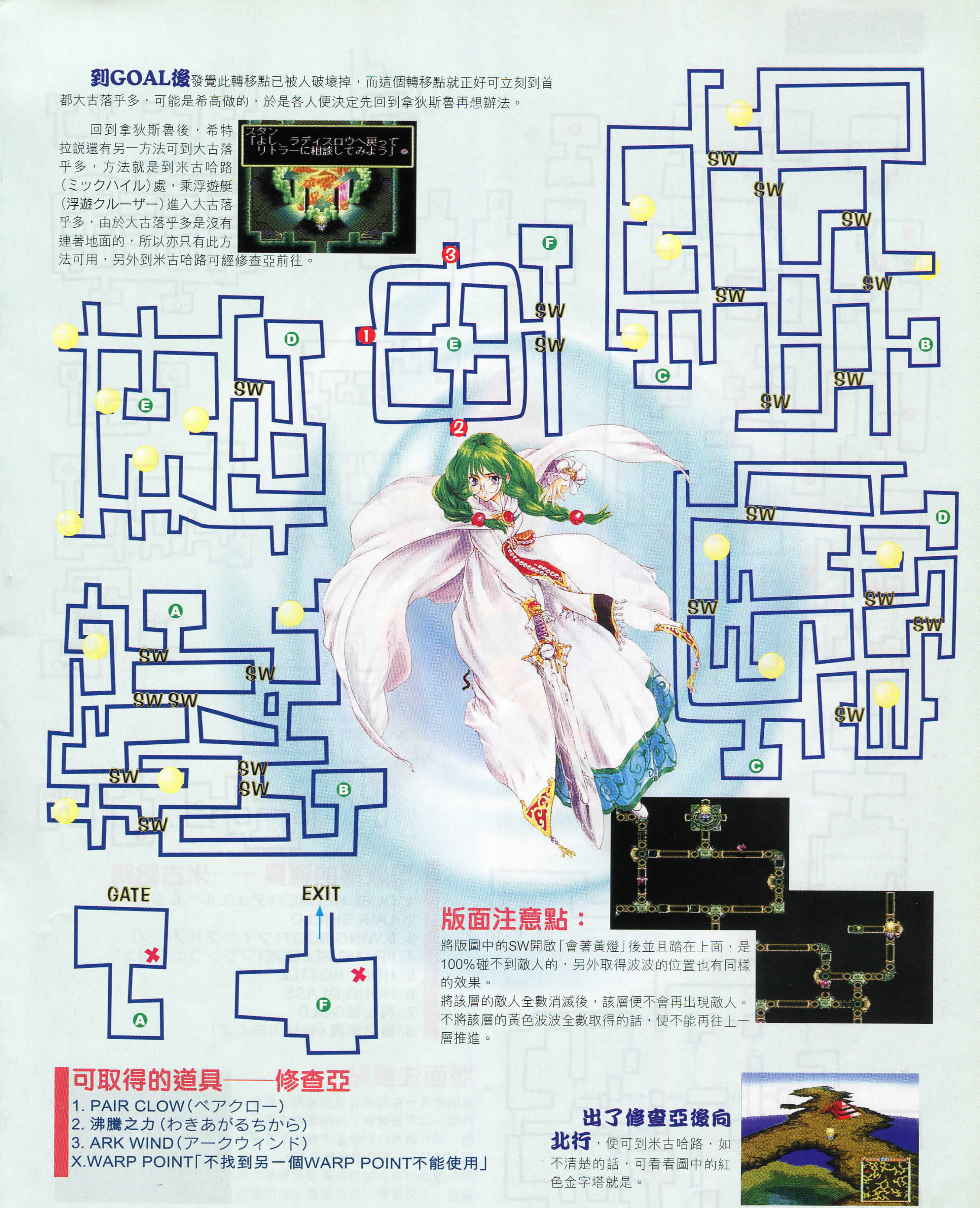
1. THUNDER CEPTOR(サンダーセプター)
2. 柯比輪GOLD
3. SW180180
4. 5.9.MIRICLE藥
6.錄寶石介指(エメラルドリング)
7.SLAYER SWORD
8.SILVER PLATE
X.WARP POINT「不到過GATE不能使用」

版面注意點：

本版的主要點是經J點到GOAL，並非立刻到GATE。
另外在GATE中有四個不同的地方可到，經過藍色門後入GATE中心的話，可轉移至伊古奈斯（イグナシー）、黃色可到安斯地區（アンスズーン）、紅色到修查亞（シュサイア）、綠色則到樂天安（ロディオン）。

到GOAL後發覺此轉移點已被人破壞掉，而這個轉移點就正好可立刻到首都大古落乎多，可能是希高做的，於是各人便決定先回到拿狄斯魯再想辦法。

回到拿狄斯魯後，希特拉說還有另一方法可到大古落乎多，方法就是到米古哈路（ミックハイル）處，乘浮遊艇（浮遊クルーザー）進入大古落乎多，由於大古落乎多是沒有連著地面的，所以亦只有此方法可用，另外到米古哈路可經修查亞前往。



版面注意點：

將版圖中的SW開啟「會著黃燈」後並且踏在上面，是100%碰不到敵人的，另外取得波波的位置也有同樣的效果。

將該層的敵人全數消滅後，該層便不會再出現敵人。不將該層的黃色波波全數取得的話，便不能再往上一層推進。

可取得的道具——修查亞

1. PAIR CLOW（ペアクロー）
2. 沸騰之力（わきあがるちから）
3. ARK WIND（アークウィンド）

X.WARP POINT「不找到另一個WARP POINT不能使用」

出了修查亞後向北行，便可到米古哈路，如不清楚的話，可看看圖中的紅色金字塔就是。



可取得的道具——米古哈路

1. DUEL HELMET(デュエルヘルム)
2. LAIR SHIELD
3. 9.WING BOOT(ウィングドブーツ)
4. FRANC FELGUE(フランヴェルジュ)
5. HOLY BOTTLE
6. HOUR GLASS
7. 柯比輪GOLD
8. 槍之惡魔(やりのあくま)

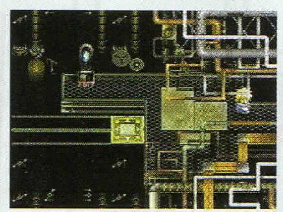
版面注意點：

本版中有一些若隱若現的地面，要看準時間一口氣衝過去，否則便會掉落下一層；另外轉角位的位置便最好不要過，因為掉落下一層的機會會很大。

另外版面中有多地方是要按某些掣才可通過，十分複集，現在就圖文並茂解說一下。



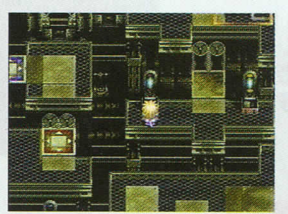
■ 入口處將SWA成ON狀態並由最右方的通道過對岸



■ 到C將SWD設定成ON



■ 到D將SWC設定成ON



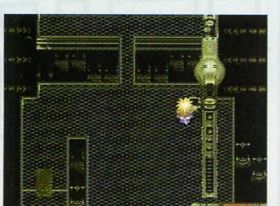
■ 進入I後，便將紅SW及黃SW設成ON，而紫SW則設定成OFF，這樣便可順利地到J。如還不明的話，可跟據版圖內有圈的數字順序地做。



■ 將SWG及SWH設定成ON才可到M

到了O後有些特別情況出現，首先是要將地圖上X點的障礙物移至軌道旁，之後再將開門用的掣拉至最後，在同掣回去時，立刻用最快的速度走至障礙物，並且將其拉至軌道上，令門掣不能走至最頂，這樣便可走上去打BOSS。





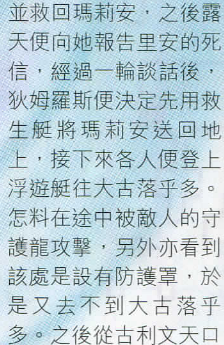
最後終於在迷宮內找到了瑪莉安及希高的手下尼本蘭杜（レンブラント），原本想叫他們二人幫忙的，而瑪莉安亦已被勸服，但怎料那「傻傻」的尼本蘭杜竟用電槍將各人擊暈，幸好電流量少，各人很快便醒過來，之後尼本蘭杜見形勢不妙，於是便拿瑪莉安作人質，接下各人當然是追上去。



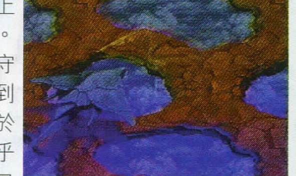
上去後，看見尼本蘭杜乘著一部古怪的機械人，看來似乎沒有多大威脅，怎料他一開動後，各人的HP及TP一口氣地下降，之後戰事便立刻開始。

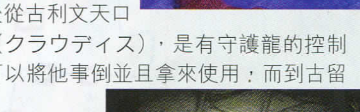
此場BOSS戰並不是這麼簡單，一開始基本上定有一至二人會被打倒，當然戰法就是一開始便立刻用魔法或道具回復HP，下一步才是回復TP，之後便要找人去主動攻擊尼本蘭杜，餘下的人則用魔法作援助攻擊，並且要不斷的攻擊，一放了魔法後便立刻按停再放第二次，只要維持此戰法，便可輕易將尼本蘭杜擊倒「取得SW280280」。



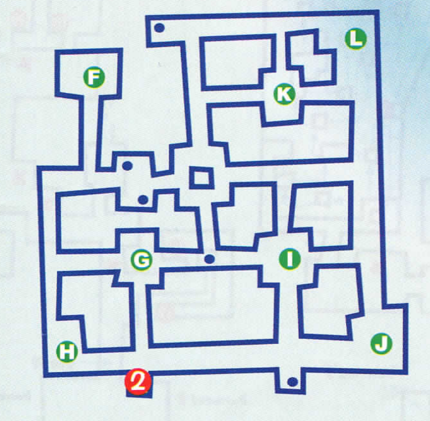


最後終於將尼本蘭杜打倒，並救回瑪莉安，之後露天便向她報告里安的死信，經過一輪談話後，狄姆羅斯便決定先用救生艇將瑪莉安送回地上，接下來各人便登上浮遊艇往大古落乎多。怎料在途中被敵人的守護龍攻擊，另外亦看到該處是設有防護罩，於是又去不到大古落乎多。之後從古利文天口中得知，在另一個都市古留狄斯（クラウディス），是有守護龍的控制室，如果佔領了以後，基本上是可以將他事倒並且拿來使用；而到古留狄斯可經安斯地區前往。











至於對付防護罩，古利文天則不太清楚，反而他說可先到喜路尼柯斯（ハルレイオス），將伊古奈斯弄醒後手有辦法，於是各人便決定先到喜路尼柯斯，將伊古奈斯弄醒後才想辦法。到喜路尼柯斯可經樂天安前往。

可取得的道具——樂天安

1. ANXI SHIELD（アンクシールド）
2. ELPHON BOW（エルヴンボウ）
3. FIELD SYMBOL（フィートシンボル）
X.WARP POINT「不找到另一個WARP POINT不能使用」

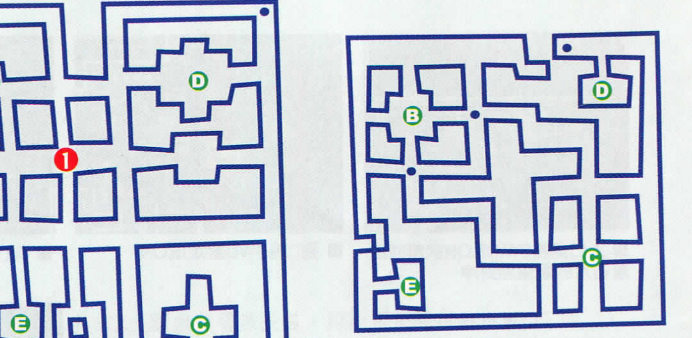
版面注意點：

本版與上次行過的修查亞是一樣，除了版面上看到的敵人，該層便不會再有其他的敵人。

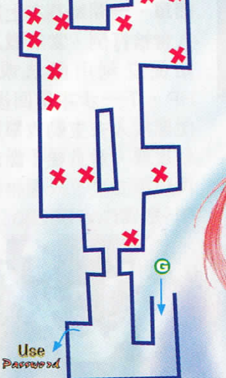


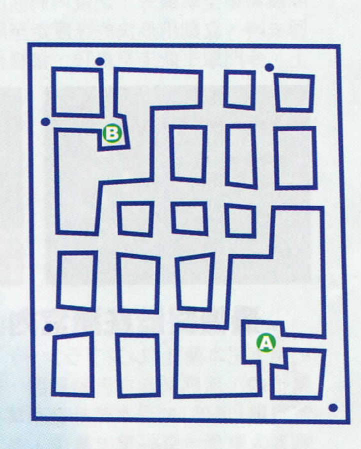
喜路尼柯斯位於樂天安的東面，圖中的建築物就是。



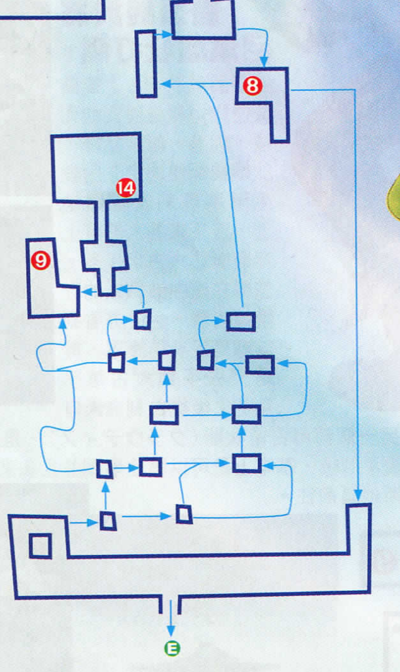


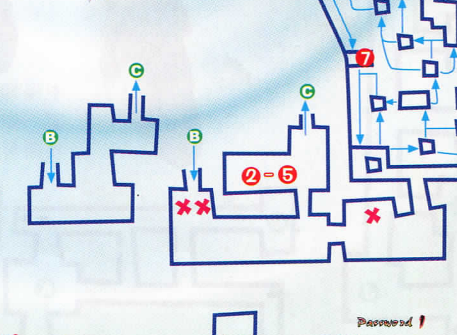


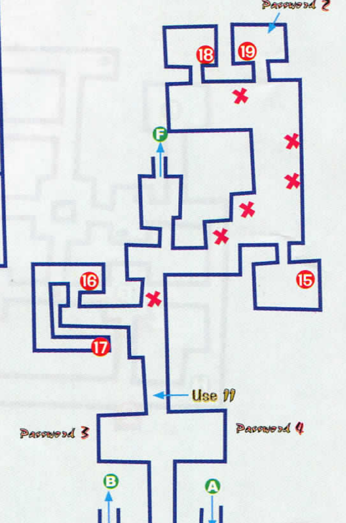


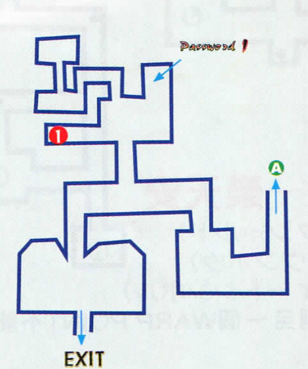


20.FLARE PARASET
(フレアパゼラード)
21.WIND BOOT
X.發火裝置







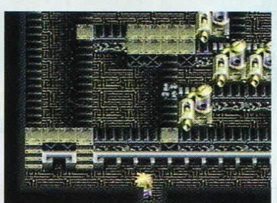


可取得的道具——喜路尼柯斯

1. 10.12.14.15.16.17.19.JUICY BEEF
2. 3.5.柯比輪EX
4.柯比輪GOLD
6.SCORE D
7.9.ORANGE藥
8.APPLE藥
11.CARD KEY(カードキー)
13.惡鬼之力(あっきちから)
18.FLARE CLAW(フレアクロー)

版面注意點：





本版的最大難題只是取得PASSWORD及怎樣理解密碼，密碼方面一會才解釋。
另外A點與B點之間的門一定要取得CARD KEY才能開啟
還有要注意的是運輸帶所走的方向及其位置，有關其移動方向及到達地點，在地圖上已有明確指引，玩者可用來詳參一番。
地圖上的發火裝置基本上一經過便立刻中招，是避無可避，但相信玩到此處，其LEVEL是不少的，受點小傷該也沒事。

有關解密碼的方法——

在迷宮中取得4個PASSWORD「さ1R/ か4U=く/ は4L/ あ2=い」後，便可在G點的主電腦輸入PASSWORD來開門，相信對於懂日文或不懂日文的玩者，玩起來也十分吃力，所以就在此向各位刊出其答案，選答案的次序是：

1、4、1、1、2、3、3、4→即是「かくめい」

到了迷宮的盡頭，**再次遇到了伊莉露**，原來她在此的目的又是要對付史丹們，原本史丹也是想勸服她的，可是又不成功，於是又再開始另一場戰鬥。



要對付伊莉露並不煩，但要煩的是畫面上方的不明物體，不能攻擊它之餘，又會被它攻擊，倒不如多用一些連續攻擊招去攻擊她，其他有空的同伴可作支援攻擊或補給。



將伊莉露敗倒後，便從她的口中得知，希高原本是想利用空中都市來創造另一個新的，更和平的世界，但經過此一戰後，伊莉露反而相信史丹本身的天真無邪及其正義之心，可以創造出另一個更好的新世界，之後，她還說出隔鄰的房間可以再次令伊古奈斯蘇醒，最後她因輸了給史丹們而跳出外面自殺。





這時，史丹想阻也阻不了，一個曾經受過他的女子竟為了他而做出這樣的事，於是史丹便也想跳出去救她，幸好露天及胡多魯及時阻止了他，之後，史丹當然是非常激動，而且還與狄姆羅斯吵起架來，最後都是要史丹味坐在一旁先平伏他的心情，而露天、胡多魯及菲莉亞三人則進入研究室令伊古奈斯再次蘇醒及研究防護罩的中和裝置。

從SOIDAN們的口中得知伊古奈斯的專門是能量工學，古利文天的專門是生物學，所以要救回伊古奈斯應該是無問題的。



將伊古奈斯弄醒後，原來他的原附屬主人就是胡多魯的父親，於是伊古奈斯的下一任主人就由古多魯接手了。

這時，露天就在古利文天及伊古奈斯交談中走了出來安慰一下史丹，並且勉勵一下，希望史丹能盡快回復自信，談話中，二人談到了這世界的好與壞，順道談談這次任務的目的，最後二人得到一個結論，就是他們是為了要保護心受的人而戰。

之後菲莉亞及胡多魯走出來，說已完成了可破解防護罩的方法，下一步只要消滅了守護龍便可，於是各人便決定先回到拿狄斯魯，補給過後便向下一站古留狄斯進發。



究竟史丹們能否取得飛行龍到大古落乎多呢？
究竟希高的惡行又會不會成功呢？
而一個新的世界亦是否會來臨呢？
想知道的話便要繼續留意下一期Tales of Destiny攻略

TO BE CONTINUE——下期續





一族 我是東巴

事件破關攻略第一回

TEXT FUKUDA

ACT MEM
製造商：WHOOPEE CAMP　售價：358港元
發售日：發售中　記憶：1 BLOCK
PlayStation

前文快速回顧

旅程開始！開始之村

為取回爺爺之遺物、被豬魔們搶走的黃金腕輪，東巴於是到開始之村[始まりの村]進行冒險，到達時有人告知山上的小屋住了一名叫100年老人的老伯。當他離開後可到右邊的大樹去，利用樹枝打大回環就能跳到隱藏在樹葉裏的另一根樹枝，再以它作大回環就可到樹頂的猴子辛達那兒，接受其委托後再往右行，在村子盡頭剛才那人會再出現，說因很大霧而無法通往東面去，需要取得瘋狂龍卷風才可。從屋頂證實這情報後，便可循內線返回村入口，攻擊搖晃不定的郵箱以取得瘋狂龍卷風[あばれ竜巻]，最後到村盡頭的屋頂使用此龍卷風將濃霧吹散，並完成事件將霧吹散<霧を吹き飛ばせ>。順帶一提，如進入屋子下層的車房就會自動完成事件越野賽車場<モトクロスコース>，可是目前仍未能啟動車子。





開始之森及古池

由開始之村向右行便可到達開始之森[始まりの森]，先打破4隻被怪鳥保護的巨蛋以取得裏面的雛鳥（1隻在開始之村，3隻在開始之森）。從外線走到盡頭進入古池[ふるいけ]後東巴會跳到池內的龜殼上，當移至對岸時就會被岸邊的漁夫弄得掉回水裏，不諳水性的東巴因此無法到對岸去，臨回去前漁夫會將香蕉[バナナ]送給東巴。接着返回開始之村入口樹頂找猴子辛達，只要給牠香蕉牠便會將特技「野獸疾跑」[ケモノダッシュ]傳授給東巴（按住□來移動），同時解決事件辛達喜歡的物品<サンタの好きなもの…>。另外，如果在開始之村外線破壞左側大樹旁的草類生物，就會找到一隻青蛙，只要將牠帶到這裏就能完成事件水中青蛙<カエル水にかえる>，留意當捉住牠後若東巴受到攻擊牠便會馬上跑掉，那便需要再回村子捉青蛙。



100年老人之小屋

從開始之森內線一直向上行，爬過數段石級後可到達100年老人之小屋，在屋內和100年老人談話就會完成事件與100年老人會面<100年老人との出会い>。接着應其要求把4隻雛鳥交給他就會完成事件巨蛋裏面<コッカタマゴの中身>，100年老人便會把這個島現時被豬魔控制的狀況告訴東巴，原來島上7個地點是藏有可將豬魔封印起來的袋子，最後老人將100年鎖匙[100年のカギ]交給東巴，現在便可開啟黃色木箱狀的寶箱。補充一點，就是若返回開始之村內線打開村尾樹頂的寶箱，便可取得使用後能傳送到100年老人之小屋的100年之鈴[100年のスズ]，而當到達50000分時就可前往100年老人之小屋的入口附近，取得AP箱內的寶物兼且同時完成事件AP箱<APボックス>。



百花之森＆矮人村

從100年老人之小屋的繩子向上爬，就能通往右邊的百花之森去，在那處先發現一名說着奇怪說話的矮人，只要跳起咬住他便可吸取其話語，合共3次。一直向右行直至進入矮人村[ドワーフの集落]，在村右的長老之家先咬住左邊的矮人以解決事件吸取言語<コトバを吸いとろこ！>成功學取矮人話，接着右邊的矮人會告訴東巴村子內其中7名村民被困在矮人村外，而村口亦有矮人說有村民到了高見瞭台[高見ヤグラ]失了蹤。





尋找被困失蹤村民







離開矮人村後，先在已長滿胞子的百花之森尋找村民，在中央小屋的左邊和右邊分別可找回2名村民（即合共4名），留意在小屋右側半空的寶箱內藏有木製回力標，而在左邊是有一個火堆的，可走去碰它一下。接着進入中央小屋到達搖晃淺橋[グラグラ桟橋]，在入口會發現一隻負傷的狗走過，只要出屋返回百花之森就可在屋頂的左上方半空找回牠，再帶牠回村內北面的醫生那兒去，就會知道牠的名字叫巴隆[バロン]，醫生說若到現時極為風猛的大鳥山[大トリの山]去取得復原草[ナオリ草]便能替巴隆診治。跟着再回搖晃淺橋去，救回1名村民後在右邊的樹枝可取得水桶[バケツ]，同時以大回環向上跳可取得半空的1/3枚水晶。從矮人村的入口前方進入高見瞭望台，可先取得左邊的水晶與及右邊寶箱內的快速短褲[かっとびのパンツ]，並裝備水桶以把露水載住（合共3次），接着救回被吊在半空的最後2名村民，最後可經右邊盡頭的搖搖板爬到石層迷路，找回因尋找花種而迷路失蹤的村民。另外當登上石層迷路的最高處是可將大岩石向左推，以取得藏在下方胞子裏之看不見的鏡子[見えないのカガミ]。

長老的委托





成功救回所有村民後便可返回村去，這時各人會向東巴道謝，和迷路的村民談話就會完成事件迷路的矮人<まいごのドワーフ>，同時獲得一枚芝士[チーズの実]作為獎賞，至於另外7名村民的事件則是拯救矮人<ドワーフを救え>。這時可到右邊的長老之家，和長老談話便會破解事件矮人族長老<ドワーフの長老>，長老為表答謝於是將藍色封印袋[青の封印ぶくろ]送給東巴，同時完成事件森之封印袋<森の封印ぶくろ>，希望他能解除豬魔對矮人之森所施放的魔法，最後長老讓東巴自由進出這裏各處。

燒山芋

當被百花之森的火堆燒過後，先到搖晃淺橋取得水桶，並在高見瞭望台以水桶載滿露水，這樣便可返回百花之森利用露水弄熄火堆取得裏面的燒山芋[ヤキイモ]，最後到矮人村將燒山芋交給中央火堆附近的大嬸，便可完成事件烈火之中<たき火の中に>，並可取多一格能源。



恩惠廣場



從搖晃淺橋的右邊出口離開，就可到達集結了不少矮人的恩惠廣場[恵みの広場]，此時可發現有5台被石化的恩惠小僧人，可是未知怎樣才能救回他們。在上層有矮人告知有粉末可把紅色的花變成藍色，如將紅色的與藍色的混合在一起是會有事發生的，而在冬菇之森[キノコの森]內是有一種能在服食後變成狂笑或狂哭狀態的特別冬菇。假如從右邊出口離開恩惠廣場，就能回到高見瞭望台的中央部份，只要像先前那樣向上跳到石層迷路頂的瞭望台，就會發現望遠鏡[ぼうえんきょう]是被放在瞭望台的屋頂，拿下它後再放回瞭望台的架上便可透過望遠鏡發現一個怪島，完成事件窺看到甚麼？<のぞいてごらん？！>。

冬菇之森

這時若從瞭望台一直向右行，攀下繩索後離開就能到達冬菇之森，在右邊發現一名擋着去路的矮人，他說假如東巴能夠通過其試練就會讓路。他先要求東巴狂笑起來，這時只要到冬菇之森左邊去取得紫色的笑菇，吃下後再回去找那矮人便可通過事件狂笑起來<とびっきりの笑がお！>，接着他又要求東巴不斷地哭，同樣地到冬菇之森左邊去找橙色的喊菇，服食後再回去找他便可完成事件狂哭起來<とびっきりの泣きがお？>。完成這兩個事件後他便會讓東巴前往大鳥山，臨行前別忘記返回左邊取得淺啡色的解毒磨菇[けどくダケ]啊。





中盤各事件攻略

勇闖風之谷





在大鳥山的入口東巴發現一名矮人長老，和他談話知道這裏是通往大鳥山的必經之道風之谷，可是在豬魔的魔力影響下變得狂風凜凜，結果完成了事件前往大鳥山<大トリの山へ>。向前行會遇見兩名頭戴牛仔帽的小孩（？），得知大鳥是住在這兒的，接着如將豬隻捉住並投向頭頂上的鐵管，就會發現竟然有豬隻從管內掉下來，難道這條管是連接到某處的？通過前段後東巴一直靠着上行，會找到一名正忙着挖掘隧道的人，談話時知道他現時仍未完工，還是遲點再來過吧。在前面有一連幾格的小型平台，玩者需要較高技術才能在強風中跳躍，跟着爬過樓梯後會發現休息中的大鳥，牠身旁的人說大鳥因很久沒有進食過而非常衰弱，若想強行乘牠飛到森林那邊是非常危險的，可是情急的東巴卻沒有理會照樣跳上大鳥的背脊，最終他果然從大鳥的背部掉下……

酒神村的奇遇





大難不死（？）的東巴掉進一條所有居民均被帽子蓋住全身的酒神村[バッカスの村]，村子北面有間空無一人的紅色小屋，從屋外的告示板得知紅占卜師現正外出，看來這占卜師遲點應該會回來。跟着進入村中央的廣場，爬到上層閱讀告示板得知他們正找尋一隻迷路老鼠，結果在村子左面的酒吧找到牠，回到廣場向亭內的人報告便能完成事件老鼠仔在哪裏<子ネズミどこだ？>。接着便再去看報告板，得知村子旁邊湖內的泵出現問題，希望有人去幫手修理，這時只要和村子左面看守木橋的村民談話，他便會拉着東巴離開前往湖去。補充一點，如在出村前和廣場入口附近的村民交談收集情報，就會知道有一位「時之老人」居住在盜賊大樓[シーフマンション]。

大人的飲料





經過酒神村左面的木橋，東巴便到達已被怪鳥群佔領的盜賊大樓，留意這時是沒法隨意進入內綫的，只能不斷向左走直至大樓西側的出口。在進入湖的一瞬間是會自動完成事件通往湖之道<湖への道>，先在這兒進行調查左邊和右邊的機器，發現右側的泵水機除沒有啟動外旁邊的汽缸亦有個缺口，只要按下其開關掣後再向上行取走湖邊的活門[バルブ]，然後將之放回汽缸便OK。完成後可和村民沿來路返酒神村，和中央廣場亭內的人交談就會完成事件大人的飲料<大人の飲み物>。

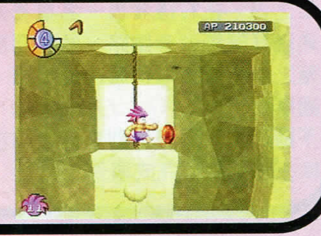
與千年老人會面





臨離村前應先打聽情報，這時發現紅占卜師經已回來，和他談話可得知一些重要情報，並且通過事件紅占卜師<赤の占い師>。從村西的木橋再到盜賊大樓去，先進入大樓北側（入口那邊）第一層的房間，和房內的人交談後可取得小鎖匙[小さなカギ]，接着在上層的木門房間發現1000年老人，並完成事件100年老人的同伴<100年老人の仲間>，1000年老人告知因受到豬魔的影響所以被火柱困着，東巴需要把整座盜賊大樓的巨蛋破壞才能破解封印，注意其中一隻是藏在北側需要用小鎖匙來開門的房內，而在開門的同時是會通過事件小鎖匙之門<ちいさなカギのドア>。最後返回1000年老人之房間，由於全部巨蛋已毀火柱封印亦因此消失，只要和1000年老人談話除可取得1000年鎖匙外，還會完成事件破壞魔法蛋<魔法タマゴをわろう！>，由現在起可以打開藍色鐵寶箱。

火屬性潛在能力爆發



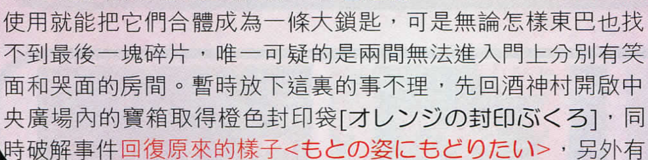
假如東巴的火屬性能量計（粉紅色）到達第10級頂點，就能從盜賊大樓最高點的煙囱爬進去，以取得能代表爆發火屬性潛在能力的火寶石，完成事件取得力量<かくされたカ>。裝備它後只要按攻擊掣東巴全身就會着火，不過留意每次爆發潛在能力後是需要稍稍休息的，另外若東巴的火屬性仍未到達頂點是無法取得此寶石的，因此最好先找些豬隻來對付，預先吸取牠們的火屬性能力。順帶說，在盜賊大樓其中一間房的右邊是被禾草擋着的，只要裝備火寶石後衝過去便可。

兩種奇妙冬菇





取得1000年鎖匙後可開啟盜賊大樓內的藍色寶箱，其中南側有一個是藏有石飛標的。在北側有一間房的牆上是裝有一幅大鎖匙狀壁畫，只要先在大樓5處不同地方取得大鎖匙的碎片，再在這裏使用就能把它們合體成為一條大鎖匙，可是無論怎樣東巴也找不到最後一塊碎片，唯一可疑的是兩間無法進入門上分別有笑面和哭面的房間。暫時放下這裏的事不理，先回酒神村開啟中央廣場內的寶箱取得橙色封印袋[オレンジの封印ぶくろ]，同時破解事件回復原來的樣子<もとの姿にもどりたい>，另外有村民會說冬菇之森內是藏有功能和解毒磨菇相同、能使用無限次的特別冬菇，只要從盜賊大樓南側最左端向外線行，就可從捷徑進入冬菇之森內線，再向左行會發現一個AP箱，如有15萬分就能開啟它完成事件正經冬菇<まとまなキノコ>並取得此冬菇。跟着返回外線沿浮空的平台向右行，在接近盡頭的地點有一個藍色寶箱，裏面藏有能隨意變為狂笑或狂哭狀態的不思議冬菇[ふしぎなキノコ]，取下後通過事件不思議冬菇<不思議なキノコ>，最後沿浮空平台到左邊去取得1000年之鈴。



合體大鎖匙

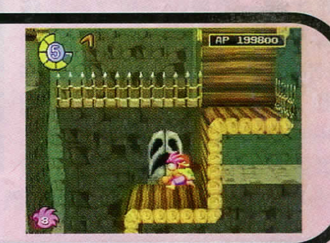




使用1000年之鈴傳送到1000年老人的房間，這樣的話便能快速地返回盜賊大樓，只要在印有笑面的石門前使用不思議冬菇，然後對着石門大笑就能令門打開完成事件大笑的門<笑ってごらん>，結果在裏面取得第五塊大鎖匙碎片。接着便到那間大鎖匙合體房間，在鎖匙壁畫下分別使用5塊鎖匙碎片，就可將它們組合起來成為大鎖匙完成事件大鎖匙之畫<おおきなカギの絵？>，然後到那間門上有一個大鎖匙孔的房間，向上推就能進入房內通過事件奇怪的門<あやしいドビラ>。在房內有不少木條讓東巴打大回環，只要不斷向右上方跳就可到達藏有粉紅色封印[ピンクの封印ぶくろ]的藍色寶箱，同時破解事件盜賊的願望<盜賊のねがい>。

哭泣的門

當東巴初次到達盜賊大樓時，在大樓西側是會發現一道刻有哭泣樣子的石門，無論按↑多少次也無法進入房內，其實只要使用不思議冬菇2次令東巴變成狂哭狀態便可，裏面有不少回復系寶物，同時通過事件哭泣的門<泣いでごらん>。



戰勝無敵怪物

當進入冬菇之森內線時，在最右端會發現一塊寫了「小心怪物」的木牌，讀過後便可嘗試對付那兩隻貌似水母的敵人，至於應付方法是先從側邊抓住第一隻水母，令牠閉上眼睛後再跳到另一隻的頭頂，然後將牠投向第一隻便可，重覆數次就能擊敗牠們，通過事件怪物？能否戰勝？<怪物？勝てるかな？>並取得醒覺粉[めざめの粉]。



再進風之谷

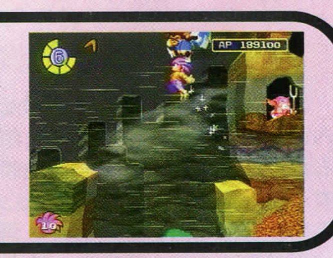
從村子南端行可返回風之谷的入口，不斷向右行直至到達原本大鳥的位置和戴帽者談話，得知只要跳到右邊去就能進入熔岩之洞[マグマの洞くつ]，進洞前會發現一個人，只要和他談話就會完成事件重要的寶箱<大事な宝箱？>，跟着打開下方藍色寶箱取得針鏈[グルピン]。取得寶箱後便可進入上方的洞穴熔岩之洞，在裏面發現果然熱得驚人，高漲的熔岩令東巴無法跳到右邊去，前方的人告之這是豬魔的所為，及後他會將辛達的短褲[サンタのパンツ]拋給東巴，臨離開裏前記得打開寶箱拿取綠色封印袋[緑の封印ぶくろ]，與此同時解決事件平息火炎<炎ょ、しずまれ！>，最後可從熔岩之洞下方的洞穴離去，以完成事件這裏連接到哪兒<どこからきたの？>。





猴子的短褲

在風之谷的前段，東巴發現猴子辛達被強風吹得掛在半空，只要跳起抓住牠便能把牠拉下來。和牠談話時得知其褲子被強風吹走，若繼續向前行到熔岩之洞和洞內的人談話就可取回辛達的短褲，最後將短褲交給辛達便能完成事件辛達的短褲<サンタのパンツ>，獲得降落雨傘[ウッキーパラソル]作為獎賞。



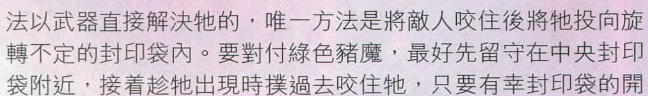
火拼豬魔・撲滅烈焰







當取得綠色封印袋，東巴便可使用1000年之鈴傳送到盜賊大樓，接着只要進入門上印有笑面的房間就會發現突然多了一個豬魔閘，跳入去的話便會馬上展開與綠色豬魔的決戰，留意東巴是無



法以武器直接解決牠的，唯一方法是將敵人咬住後將牠投向旋轉不定的封印袋內。要對付綠色豬魔，最好先留守在中央封印袋附近，接着趁牠出現時撲過去咬住牠，只要有幸封印袋的開口轉至能投擲的範圍便可，不過當心被牠手上的叉或被隕石擊中。戰勝後熔岩之洞內的火炎會被雨水淋熄，同時完成事件熔岩洞窟<マグマのどうくつ>。

另一場決戰

解決綠色豬魔後，先經盜賊大樓→酒神村→風之谷這路線再次前往熔岩之洞，由於火炎已經熄滅因此可在洞內移動，這時只要裝備針鏈就可利用它攀爬到洞的左上角，藉此進入粉紅色豬魔的豬魔閘。戰法方面先待在最上方的踏板，然後等粉紅色豬魔出現的一刻趁機捉住牠，將之投向在上方不斷旋轉着的封印袋，留意當牠把魔法杖敲擊地面之際一束閃電會從天而降，所有相同顏色的踏板都會有電產生。戰勝敵人後盜賊大樓會回復原狀，並且通過事件盜賊大樓<シーフマンション>。





熔岩之洞採摘花朵

替盜賊大樓回復原狀後便可再次到熔岩之洞去，在這裏會發現有不少看似水仙花的斑古花[バンクの花]，先向上跳到盡頭然後靠右行就會在洞的中上部份發現一名被關在鐵籠的盜賊，他說因遺失了重要寶物而感到相當苦惱，只要再朝右行就能找到向上引延的通道，取得盜賊的遺失物品[盜賊のさがしもの]，再將它交還那盜賊便能完成事件盜賊的苦惱<盜賊の悩み>，接着到洞內各處找尋斑古花，只要取得5朵便能完成事件大鳥喜歡的物品<大トリの好物>。補充一點，就是在取得盜賊的遺失物品的地點再向上行，便能到達人跡罕至的隱之里，裏面有一名正尋找兒子仁的父親，和他談話可取得仁的便當[ヤンの弁当]。



終於到大鳥山喇！

從熔岩之洞右上角的出口離開，就可到達大鳥所居住的地方大鳥山，在那裏東巴發現大鳥正躺在巢上，只要對大鳥使用牠最喜歡的斑古花，待牠服下後牠便能回復體力載東巴到森林區域去，同時完成事件空之主人<空の主>。



森林內的蠻族

降落到森林[ジャングル]後東巴眼前的全是手持木矛皮盾的蠻荒人，當心被其木矛刺中受傷，要對付他們先要按住○來儲勁，然後全力作出攻擊就可將他們的皮盾甩開。不斷向右行會發現一個竹籠，跳入內線後便發現左邊有一個壯男，他說因丟掉了帽子而無法進入工場，於是叫東巴幫忙到右面去替他取回帽子，說畢後便可跳回那個竹籠，利用松果作攀爬點向右作跳躍移動，最後在河邊的樹頂找到猴子辛達。當東巴企圖跳過去觸碰辛達時，竟不慎跌進河裏去，結果他被辛達救起，牠對東巴說如想學游泳就要先請牠喝杯香蕉汁才行，接着牠把那名壯漢的石人帽子[石人のボウシ]送給東巴，得到帽子後便可沿左邊的木架向上爬，在架頂可找到香蕉，跟着只要依照剛才的樣子跳向左面，再返回內線將石人帽子交給壯男便可，完成了事件找尋辛達<サンタを探せ！>。





學習游泳

當那名壯男進入木門後，東巴便可跟隨進入他工作的地方文明之國。在文明之國入口有一條三叉路，先前往右邊的計時塔[時計台]，在塔頂會重遇剛才那壯男，將香蕉交出壯男便會把它弄成一杯香蕉汁[バナナジュース]，隨後把香蕉汁送給辛達牠便應承東巴傳授泳術，最後只要東巴跳進河裏就能學到如何游泳，同時完成事件我不懂游泳<オイラ泳げない…>。



找尋炸彈

學懂游泳可馬上返回文明之國，進入計時塔找壯男談話得知這處的機械現時並沒有啟動，至於如何令機械重新啟動則可去請教鐵之城和加工場的人。離開計時塔後便可走進鐵之城去，負責人會通知東巴機械室是在那鐵門後面，可是卻因嚴重生銹而無法內進，唯有到左邊的加工場去打探一下，結果得知假若取得炸彈就能輕易炸開那鐵門，同時亦從另一人處取得花之淚和醒覺粉的資料，接着離開文明之國返回森林，只要爬上左邊大樹的頂部就可取得炸彈[バクダン]。





令機械重新啟動

從森林內的樹頂取得炸彈，東巴便可返回鐵之城放置炸彈，放好後他與負責人會馬上離開躲避爆風，當爆炸結束便可返回鐵之城，得知那道生銹鐵門已被炸開，完成事件破壞生銹門！<さびたトビラをこわせ！>。接着東巴會進入房內開動機關，令機械重新啟動使高見瞭望台產生變化，解決事件使機械再動<キカイを動かすには…>。此時兩名工作人員進入機械室，告之處於古池內部的萬年老人正被洪水圍困，為協助東巴拯救他於是將古池鎖匙[ふるいけのカギ]交出，至於前往那兒可在老木之丘使用木筏。



第三次封印

只要取得橙色封印袋，那麼便能在森林內線之大樹頂的左面發現豬魔封印間，由於已有兩次頭目戰的經驗加上這次敵人實力並不高，因此只要守在中央位置等待敵人現身，把牠捉住後再將牠投進在右邊垂直升降的封印袋便可。成功後會令酒神村的魔法解除眾人變回原狀，同時完成事件酒神村<バッカスの村>。





逃出森林



離開鐵之城時東巴碰見那名在計時塔工作的壯男，他提及在開始之村是住有一名叫水野的可愛魔女。在與加工場入口的工人談話時得知他的車子開不動，需要飼料燃料才能開動車子，看來聞名於酒神村的酒精可能有用，跟着上層的人說矮人之森附近有一個瞭望台，聽聞那裏是有一部能潛進地下的升降機，談話完畢後便可行去木檯取得木筏[イカダ]。返回森林後可從內線行去最右端，跳進河裏並向右游會發現另一着陸點，登岸後便可到達老木之丘，除可取得百識之果實[百識の木の実]外還能從鸚鵡口中得知老樹的事，最後從入口附近下側的木橋以木筏逃離這裏。



你到底是誰？

乘木筏返回盜賊大樓後，可使用100年之鈴傳送到100年老人之家，以能快速到達開始之森中央的小屋，在那兒東巴從窗戶發現人影，行過去交談得知果然有人，完成事件你到底是誰<キミ、だあれ？>。他原來是一名叫仁的男子，說畢後會再次跑掉，真有趣。



被水包圍的萬年老人

由於已經懂得游泳，東巴於是進入古池游過對岸並以鎖匙開門，結果到達四周被水浸得高高的機關村[からくり村]。保持向右行會發現一間屋，從煙囱爬下去終於找到萬年老人，完成事件水內坑的萬年老人<水たまりの万年老人>，接着萬年老人表示雖然他是100年老人和1000年老人的同伴，可是卻要給東巴一個考驗，若能通過的話才會給予情報作引導。他要求東巴到水裏去找回10枚數字珠，但假如只懂游泳而不懂潛水是無法做到的，只能到現在身處於盜賊大樓的人魚請教請教。









潛水秘訣

在前往盜賊大樓前，先要開啟萬年老人之房間右邊的寶箱，裏面藏有貝殼首飾[貝の首飾り]。接着便從村右端出口離開，經瀑布返回老木之丘旁的河流，再乘木筏就能到達盜賊大樓，這時若到大樓南側的上層房間底部就會發現人魚，只要將貝殼首飾交回她她便會相當高興，同時完成事件人魚的回憶<人魚の思い出>。人魚為表謝意於是答應教東巴怎樣潛水，於是叫他潛進水底看看到底有甚麼，結果發現一顆萬能魚之餌[万能魚のエサ]並解決事件水裏到底有甚麼<水の下には何がある？>，與此同時東巴學會了潛水。

尋找數字珠

既已懂得潛水，東巴於是馬上返回機關村找尋10枚數字珠，留意在水底迷路裏各區域間是被搖搖板所隔開的，有時需要將搖搖板推開才行露出去路。基本上要集齊10枚數字珠並不困難，全數取得後可再去找萬年老人，通過事件萬年老人的數字珠<万年老人の数字玉>，接着老人為協助東巴找出對應於這裏施放魔法之豬魔的封印袋，於是把萬年之鎖匙交出來，並說出眾老者中最年長的億年老人是居住在高見瞭望台的地下迷宮內，最後將盜賊鐵線[盜賊のハリガネ]交給東巴。





取得黃色封印袋



由於剛取得萬年之鎖匙，因此便可到各處去開啟紅色寶箱，其中位於機關村水底較右下方的寶箱內是有黃色封印袋[黄の封印ぶくろ]，同時破解事件沈在水底的村子<水に沈んだ村>，因為是非常重要的道具所以別忘記去取，另外在古池通往機關村大門前的寶箱內則是有萬年之鈴。

水屬性潛在能力



雖然在找尋數字珠的期間各位可能已在水底發現水屬性的寶石了，但是假如當時東巴的水屬性仍未達至頂點是無法取得寶石的，在這裏介紹一個好地方給大家練功，只要在搖晃淺橋左右徘徊就能引來極易應付的水性敵人，不斷重覆消滅牠們便OK。

通往森之地下迷宮



當解決鐵之城內的機械重新啟動事件後，可以留意到高見瞭望台的木製平台裏會出現一個白色物體，只要到該處一看就能發現那是一架升降機，走過去的話東巴自然會進入升降機內完成事件這是甚麼<これ、なーんた？>，至於目的地則是森之地下迷宮，同時間通過事件森林地下到底有甚麼<森の地下には何がある？>。

傳說的枯木蝶



當在恩惠廣場上蓋移動時，玩者是會發現有一條向下引延的樹藤，爬上去就會找到一名對枯木蝶[カレハチョウ]相當有興趣的收藏家，只要事先到百花之森等擁有枯葉的地方捕捉30隻枯木蝶，再將枯木蝶送給那收藏家便可。由於鐵籠內的枯木蝶實在太多，因此整個鐵籠亦被牠們所提起，向上飄直至到達神秘的隱之里，最終那些枯木蝶圍着北面的巨蛋令傳說的黃金枯木蝶長成，並且完成事件傳說的枯木蝶<伝説のカレハチョウ>。



愛心便當



假如之前在隱之里有進入過左下方的房子，向屋內男子取得便當替他交給兒子．仁，這時只要到恩惠廣場剛才的鐵籠，就會發現曾在開始之森小屋碰過面的仁，和他談話時他會將父親製造的便當吃掉，完成事件兒子在哪裏<息子よ、どこに…>後他就會馬上跑掉離

天然滑梯





在恩惠廣場的左面有個出口，可是卻被一名矮人所擋着，他要求東巴做出哭泣的表情才肯讓路，於是使用2次不思議冬菇令東巴變成狂哭的狀態，結果他果然行開並完成事件樹葉滑梯<リーフスライダー>，而在滑向冬菇之森的途中可取得藍色粉末[ブルーな粉]。到達冬菇之森後東巴發現四周都是紅色的跳菇，回想起恩惠廣場的情報先對着一隻紅色跳菇使用藍色粉末，待它變成藍色後就捉住它，再將它投向另一紅色跳菇，就會出現一個從未見過的冬菇，吃下它後東巴全身都會變成黑色進入持續疾跑狀態，通過事件紅＋藍＝？<赤＋青＝？>。

取得紅色封印袋

由於曾聽過有一個封印袋是位於風之谷的情報，東巴於是再到那裏去一看，在風之谷後段保持不斷往左上方走，爬樓梯進入內線後會發現一道石門，調查它卻無法進入房內，原來只能在大風停止後才能進入，至於繼續向右行則可取得復原草與及高速短褲[ぶっとびのパンツ]。再向右行可在外線找到一道需要大鎖匙來開啟的木門，裏面藏有紅色封印袋[赤の封印ぶくろ]，與此同時完成事件嵐之山怪<嵐の山の怪>。





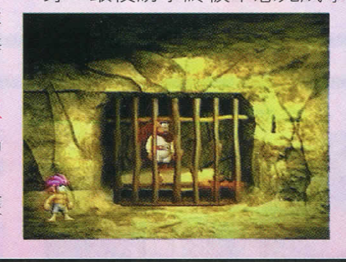
替巴隆採藥

當在風之谷取得復原草，便可返回矮人村找住在北面的醫生，把復原草交給她後她說小狗巴隆的傷勢會很快復原，完成事件對傷處有效的復原草<ケガに効く　ナオリ草>。接着醫生會說若能替巴隆摘取美味的百識木之果實，讓牠吃下後理應能令牠更快復原，這時只要將百識木之果實拿出來便可，完成事件美味的百識木果實<おいしい百識の木の実>，同時間與巴隆成為好朋友解決事件和巴隆成為朋友<バロンは友だち>，臨離開前醫生告知巴隆擁有不可思議的力量，如能找到海草給牠的話便行。



排除紛爭

在矮人村長老之家的左側是能通往地下囚室的，當到達後囚室的燈光突然慢慢轉弱，囚室内的人於是叫東巴幫忙想想辦法，於是到村中央的火堆調查結果找到一個火把[たいまつ]，再將火把帶回囚室並使用它就能令室內重現光明，完成事件火消失掉<火が消えちゃった…>。離開囚室後在長老之家有一名大嬸擋路，原來長老已外出替村民排解紛爭，當東巴到達村口時發現兩名村民正鬧得面紅耳熱，結果他再次進入囚室將損壞的壺[われたつぼ]拿走，帶到那兩名村民面前時長老剛巧現身，最後紛爭終被平息完成事件停止爭吵<ケンカをとめて>。





鼎鼎大名的大盜

在村外從村民口中打聽到著名大盜的事，這時若到囚室去和犯人交談就會知道他便是那名大盜，同時完成事件地下牢內的大盜<地下ロウの大ドロボウ>。接着離開囚室再進入一次，發現那名大盜竟然能逃出囚室跑掉，東巴於是馬上追過去結果在村口找到他，大盜要求與東巴進行一場比賽，說在高見瞭望台門快跑到山頂的瞭望台，只要能較他快點到達瞭望台便算勝出，除可獲寶物銀之粉外還通過了事件準備…出發！<ヨ〜イ…ドン！>。









別有洞天

從冬菇之森外線的最左端離開就會到達一個沙灘，東巴發現前方有一名魚夫與及他的小艇，交談後他便會以小艇載東巴到對岸，此時觀察到頭頂懸崖的大屋有點似曾相識，記得在進入樓梯前要先取得左邊的沙灘海草[浜辺の海草]。沿樓梯一直向上行可到達藏有4個寶箱的房間，只要開啟任何一個就能完成事件屋邸之寶物<やしきの宝物？>，而在出屋時亦會完成事件屋邸內所看見的事<見た事あるやしき>。

魔女水野之家

回想起在文明之國時那名壯漢所説的話，身處於開始之村的東巴向右行到盡頭的小屋，進屋後發現果然是魔女水野的居所，和她交談時會完成事件可愛？魔女水野<かわいい？魔女ミズノ>。接着她會告訴東巴她正找尋6種原料來製造糖果，就在這時她發現東巴攜帶着自己的水晶與及看不見的鏡子，把它們還給魔女後便會解決事件魔女尋找的物品<魔女の探し物>。跟着離開房子後再進屋內，此時水野已將水晶與及鏡框重新打造，成為魔法鏡子並完成事件魔法鏡子<魔法のカガミ>，而她亦會將東巴的針鏈和鏈球合二為一重新鑄製，變成擁有兩者特性的針鏈球[ドカピン]，同時完成事件道具變得更強<道具が強くなる！？>。



水晶碎片所在位置

魔女水野所遺下的水晶分為3份，分別藏在搖晃淺橋右邊、高見瞭望台左邊與及恩惠廣場左邊，只要在取得後再進入開始之村盡頭的小屋，就可把它們交還給魔女水野。



巴隆的力量

找到沙灘海草後東巴便可返回矮人村去，只要將海草交給醫生就能同時完成令人健康的海草<海草でみんな元気>與及巴隆之力<バロンの力！？>這兩個事件，而由現在起巴隆會加入成為同伴，若在道具欄選用它的話便有和恩惠羽毛相同的功能，隨意前往遊戲版圖的大部份地區。



清除死神果實

假如已解決冬菇之森內那兩隻近乎無敵的水母，便可到酒神村左邊的酒吧去找老闆談話，他們對東巴的實力感到吃驚，於是再請求他幫手進行另一項任務，就是到冬菇之森把全部死神果實毀掉。為令東巴能清楚發現死神果實的位置，臨行前他們把除草劑交給東巴，果然現在冬菇之森裏的死神果實全部一目了然，毀掉全部5個死神果實後便可返回酒神村接受報酬，並且完成事件毀掉死神果實<死神の実をつぶせ>。

冬菇之森外線地圖（★是死神果實）





第四封印之戰

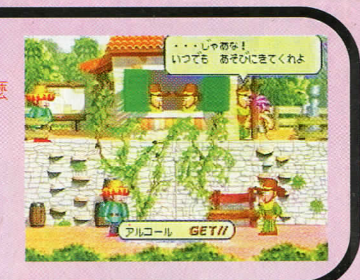
取得紅色封印袋後，東巴便可到恩惠廣場去找豬魔封印閘，其位置是在中央平台的左上方。對比起以往3隻頭目，這次的紅色豬魔相當難纏，戰法方面依然是保持在中間位置待機，等敵人一在附近出現就捉住牠投向封印袋，記着其攻擊模式很難應付，要取勝是需要一點運氣的。封印敵人後大鳥山的狂風便會停止下來，同時完成事件大鳥山<大トリの山>。





取得酒精

當受到文明之國加工場工人的請求後，東巴便可到酒神村去替他取得酒精[アルコール]作為燃料，只要與中央廣場右上方的男子談話便可，接着返回加工場將酒精交給工人，這樣他便會把能開動豬車的飼料燃料[エサねんりょう]交給巴，同時完成事件飼料燃料是甚麼<エサ燃料って何？>。



未完待續

DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS

闊別整年・女神降臨・經典再現 極限完全攻略PART V

RPG　製造商：ATLUS　發售日：發售中　售價：6800日圓　容量：CD-ROM×2

MEM　SEGA SATURN

撰文：真・惡魔召喚師 福田FUKUDA
資料：都係真・惡魔召喚師 福田FUKUDA

英雄・猛將合體PART 1

在造魔合體這個項目裏，除了將造魔與惡魔進行一般合體時可繼承其能力特性與魔法特技外，還有曾提及過合體時所使用惡魔種族的不同會影響造魔成長後的各種變化，根據形態和特質可分為人型、天使型、龍型及獸型四種。當然有一點和前作相同的，在造魔合體中是存在着能製成特別種族的特殊合體，已知今集除「英雄」外還能製造另一類似強勁種族「猛將」，至於其形成方法目前則仍是一個謎，今期先向各位介紹這些超強種族的兩名成員吧。



英雄ジャンヌ・ダルク（LV.54）



猛將ラリョウオウ（LV.44）

DARK／LIGHT合體PART 2

雖然上位惡魔如大天使、女神或破壞神等已相當厲朗，不過假如隊伍裏能夠有像威靈及狂神這類特殊種族成員那便更好。在上期攻略內曾提及過它們是需要經由特定種族的DARK屬性與LIGHT屬性惡魔進行合體方可製成，至於怎樣才能製造今次所介紹的威靈オメテオトル及狂神アラミサキ，到目前為止則有待各位去發掘了。



威靈オメテオトル（LV.61）



狂神アラミサキ（LV.52）

合體事故PART 2

上期已在有關合體事故的內文提及過珍獸與秘神這兩個種族，今次再為大家介紹它們另外兩名較高等級的成員。眾所周知，在《SOUL HACKERS》裏隊伍能夠透過芝濱區的業魔殿與及利用主角手中的GUMP進行惡魔合體，而GUMP合體是會有一定確率產生事故的，當然若單憑這個低機率來博取合體事故則是非常渺茫，現時唯一可以說的是在特定條件下進行合體，就會有較高機率發生合體事故。



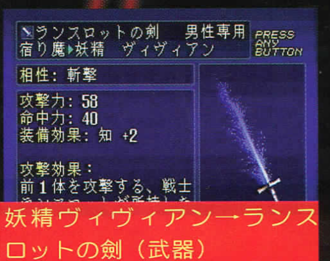
秘神アメノフトタマ（LV.23）



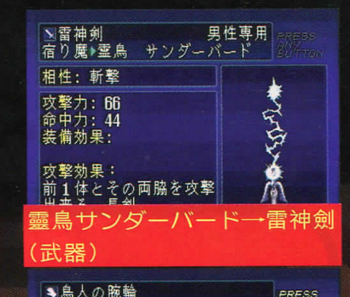
珍獸チュパカブラ（LV.35）

魔晶變化PART 3

相信各位已經敘將貴重贈答品如寶石給予隊中屬於「狡猾」性格的惡魔，繼而拿到業魔殿去換取寶物，這次再介紹另外四種魔晶變化寶物，其中雷神劍在遊戲中盤是相當實用的。



妖精ヴィヴィアン→ランスロットの剣（武器）



靈鳥サンダーバード→雷神劍（武器）



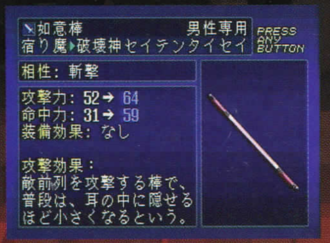
神樹ナルキッソス→すいせんの花（道具）



妖鳥タンガタ・マヌ→鳥人の腕輪（防具）

特殊劍合體PART 2

今次要說的特殊合體劍，就是來自大名鼎鼎的「美猴王」孫悟空——破壞神セイテンタイセイ的專用武器如意棒，除攻擊力不弱外它還能作整列攻擊，有興趣者不妨試試。



破壞神セイテンタイセイ＋合體劍→如意棒

女神俱樂部歡迎你參與！



最近幾天收到不少熱心召喚師的來信，令到這間業魔殿香港分部再度從沉寂中活躍熱鬧起來，從此估計有份參與《SOUL HACKERS》玩家的數目確實不少，希望ATLUS在下次的《女神異聞錄2》或《真3》能做得更好，以滿足支持者眾一直以來的擁護。說回讀者的來信，當中本欄敘客阿KEN與新參加者神靈召喚師等有不少問題發問，鑑於需時翻查資料解答和部份內容因生產商限制而未能公佈，所以只能解答部份問題。在神靈召喚師的信中提到（1）完成時幻之回廊後，時間逆轉進行二周目有何特別，唯一可作提示的是：相信各位在完成一周目時，COMP內的惡魔分析器仍未能搜集全部登場惡魔的資料吧！如利用二周目特有的軟件就有機會能快速找齊所有惡魔。（2）高速公路特殊事件的進入方法，可以給你一個提示：當完成遊戲初段的某個事件後，只要到PARADIGM X其中一個廣場找某人談話便可。（3）有關在靈長知能戳研裏舒利露博士的問題，筆者尚在鑽研中，請稍作等待。記着參與《女神布告板》活動的截止日期是在98年2月4日，而得獎名單則會在第68期公佈。

《女神布告板》獎品

大獎（3名）	《女神轉生》TRADING CARD 一盒
二獎（3名）	《惡魔召喚師》電腦資料集
三獎（5名）	《惡魔全書第二集》
特別獎A（1名）	《惡魔召喚師》及《女神異聞錄》SOUND TRACK
特別獎B（1名）	《女神異聞錄》四格漫畫 3 本

參加者請於信內寫上個人資料、地址及聯絡電話
得獎名單將在第68期公佈

女神布告板

終於完成時幻之回廊裏面五頭惡魔，起初好難打，但後來有威靈嘅一招ジャッジメント，呢招係扣某屬性敵人現有HP好多嘅招，萬幾萬幾咁扣，面對強敵的我都不禁高興起來。戳括今集女神令我十分興奮，因為見返麗鈴舫，當時真有久別重逢之感！另外亦很高興麗美莎終於學會二億四千萬之惡，而且造魔系統亦改善了不少，可惜仲魔忠誠度卻太易上升，某些惡魔實力更弱了，戳之極度滿意！

（神靈召喚師／青衣區）

今集的召喚師使本人覺得非敘滿意，單是看播片及仲魔的設計已叫我目定口呆。正！再加上今集故事內容較有連貫性，加入不少新元素（例如：智力問題及異敘狀態等）和可以從網上寵物店得到有關合體特別仲魔的法則以及其他資料，令到不少玩者更投入。而ATLUS在今集致力於簡化操作系統和清楚的道具位置和解釋，使初入行的召喚師更容易掌握遊戲操作，這一集令不少老前輩興奮，好好享受吧！

（忠誠讀者DOUGLAS／屯門區）

一句講哂，正到無得頂！NAOMI的超強魔法簡直嚇死人，黑龍、滿月女王同戰之魔王等都勁到無譜，不過衰短命。

（前野From稻中／柴灣區）

諸神默示錄

幻魔 クルースニク

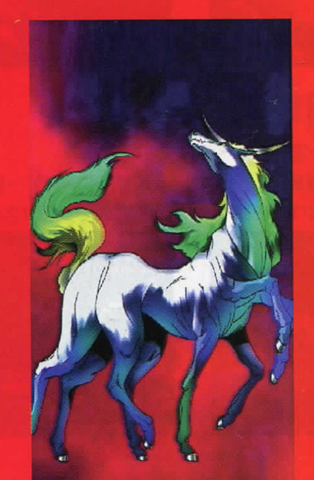


LIGHT-NEUTRAL
LV.46
HP：394　MP：143
CP：7　性格：獰猛
特徵：衝擊・破魔・精神・魔力無效
魔法特技：イナズマ突き、マハ・ラギオン、永眠のいざない、メ・ディア

KRESNIK

COMMENTS——他是受到光明力量加護的善良吸血鬼後人，而「十字架」是取自其名字的。出身在斯洛文尼亞的KRESNIK曾與同地區之宿敵暗黑吸血鬼KUDLAK進行過無數次對決，決鬥方式層出不窮，包括變身為豬、牛和馬等動物，無論怎樣都是變成白色的他最終都會以光之使者的身份取勝。

聖獸 スレイプニル



LIGHT-NEUTRAL
LV.55
HP：502　MP：131
CP：6　性格：冷靜
特徵：衝擊反射，破魔無效
魔法特技：惡魔の一喝、デ・クンダ、忠義の衝擊、ボムディ、マッパー

SLEIPNIR

COMMENTS——出身自北歐神話的神駒，是其主神奧丁的愛馬，這匹長有8隻腳的良駿之母親實際上是魔王洛基所變成的。牠長着有如象徵死亡之灰白色鬃毛陪伴奧丁騁馳空中，而由於奧丁曾在冥界取得刻有古文字名為SLEIPNIR的吊頸台木塊，同時間牠頭上剛巧有代表着死亡的絞刑台木塊因以為名。

註：以上造型是取自前作《真・女神轉生 惡魔召喚師》的



侍魂——天草降臨SPECIAL

全部角色一擊必殺究極連續技大公開

FIG　製造商：SNK　售價：358港幣
記憶：1 BLOCK
2P　MEM　PlayStation



文：天草四郎 時貞
協力：霸王丸
鳴謝：KOTARO／ZAC
[註：系統及出招表請參照第57期及第65期]

推出了一段日子的《侍魂》第四作《天草降臨》，終於推出了PS版了！而且遊戲內還在對戰中，可以使用在《真侍魂~霸王丸地獄變》中首次出現的角色——查姆查姆，這的確受到不少玩家的歡迎。

雖然本刊在街機、NEOGEO及SS版推出時，未曾為大家深入剖析過，不過今次終於有機會向大家介紹一下遊戲中的一些一擊必殺連續技了；這些招式都是余攪盡腦汁想出的連續技，希望大家滿意余所揀選出來的這些一擊必殺連續技吧！

由於遊戲中的每位角色，能源的多少都各有不同，所以在選擇對手時，余都盡量以能源最多的花諷院骸羅作為對象，大家千祈唔好話啲招「呃錢」啊！而且以下介紹的每一招一式，都是絕對可以使出的，大家可以放心練習。另外，若對手中了文中的連續技而又未死的話，大家記得用追討技啊！

霸王丸

《壹》修羅專用

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→秘奧義 天霸封神斬／一閃









《貳》羅刹專用



條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→十四連斬（到第12 HIT）→剛破→十四連斬（到第12 HIT）→剛破→十四連斬（到第12 HIT）→剛破→十四連斬（到第12 HIT）→剛破→十四連斬（到第12 HIT）→剛破→十四連斬（到第12 HIT）→秘奧義 天霸斷空烈斬／一閃









奈户流留

《壹》修羅、羅刹共通

條件：使用神之輪舞時，絕對不要用再按斬鍵來追加的最後2 HITS

使用方法：不停使用輕或中或重的神之輪舞，直至對手死為止。









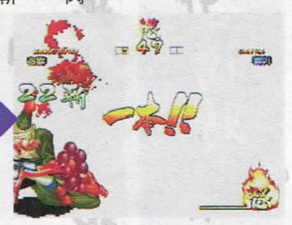


《貳》修羅、羅剎共通

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→一閃



梨舞流留

《壹》修羅、羅剎共通

條件：沒有

使用方法：跳起輕斬→十四連斬（到第12 HIT）×12→十四連斬



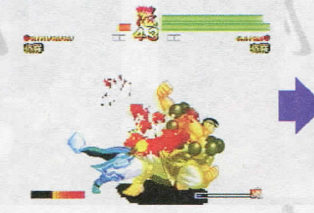




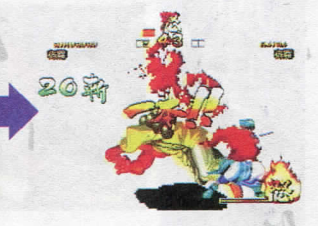

《貳》修羅、羅剎共通

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→一閃



服部半藏

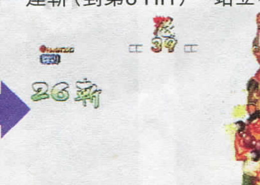
《壹》羅剎專用

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第8 HIT）→站立中斬→連斬（到第8 HIT）→站立中斬→連斬（到第6 HIT）→封手 毒龍









《貳》修羅、羅剎共通

條件：對手於版邊／能源見紅／怒爆發／最後用指令投時，要於對手一落地時立即使出

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第8 HIT）→站立中斬→連斬（到第8 HIT）→忍法 爆炎龍→跳起重斬→鵙落／忍法 爆炎微塵忍










加魯福特

《壹》羅刹專用

條件：對手於版邊／不持武器

使用方法：站立或蹲下出拳（按斬鍵）→PLASMA FACTOR→站立或蹲下出拳→PLASMA FACTOR→站立或蹲下出拳→PLASMA FACTOR→站立或蹲下出拳→PLASMA FACTOR→站立或蹲下出拳→PLASMA FACTOR






《貳》修羅、羅刹共通

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第8 HIT）→站立中斬→連斬（到第8 HIT）→站立中斬→LIGHTNING STRIKE THREE／一閃






千両狂死郎

《壹》修羅、羅刹共通

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→火炎曲舞／回天曲舞／蝦蟆地獄／輕或中大津波／輕跳尾獅子／血風獨樂／狂死郎宴舞






《貳》羅刹專用

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→荒事師狂死郎"血肉之舞"







橘右京

《壹》修羅、羅刹共通

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起腳鍵×2→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第6 HIT）→燕六連／夢想殘光霞






《貳》修羅、羅剎共通

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→連續斬三→燕六連／夢想殘光霞








牙神幻十郎

《壹》修羅、羅剎共通

條件：對手於版邊

使用方法：十四連斬（到第12 HIT）→櫻華斬／裏櫻華．菖蒲→十四連斬（到第12 HIT）→櫻華斬／裏櫻華．菖蒲→十四連斬（到第12 HIT）→櫻華斬／裏櫻華．菖蒲→十四連斬（到第12 HIT）→櫻華斬／裏櫻華．菖蒲→十四連斬（到第12 HIT）→櫻華斬／裏櫻華．菖蒲→十四連斬（到第12 HIT）→櫻華斬／裏櫻華．菖蒲→十四連斬









《貳》修羅、羅剎共通

條件：對手於版邊／能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→十四連斬（到第12 HIT）→櫻華斬／裏櫻華．菖蒲→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→五光斬／裏五光









首斬破沙羅

《壹》羅剎專用

條件：能源見紅／怒爆發／只限於對一些身型較高的角色

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→地刺








《貳》修羅、羅剎共通

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→一閃









緋雨閑丸

《壹》羅剎專用

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第6 HIT）→緋刀流禁手 雨流裂殺刃











《貳》修羅、羅剎共通

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第6 HIT）→站立中斬→緋刀流 梅雨圓殺陣／緋刀流 五月雨斬









花諷院骸羅

《壹》修羅、羅剎共通

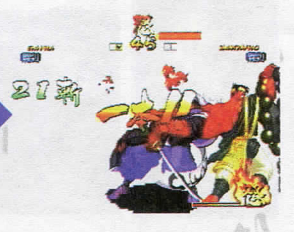
條件：能源見紅／怒爆發／對花諷院骸羅不能一擊必殺

使用方法：跳起重斬→蹲下輕斬→連斬（到第9 HIT）→蹲下輕斬→連斬（到第9 HIT）→一閃











《貳》修羅專用

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→蹲下輕斬→連斬（到第9 HIT）→蹲下輕斬→連斬（到第9 HIT）→蹲下輕斬→連斬（到第6 HIT）→拳舞









天草四郎時貞

《壹》羅剎專用

條件：對手於版邊／能源見紅／怒爆發

使用方法：冥府魔障彈×13→凶冥十殺陣／一閃









《貳》羅刹專用

條件：對手於版邊／能源見紅／怒爆發

使用方法：十四連斬（到第7 HIT）→冥府魔障彈→十四連斬（到第7 HIT）→冥府魔障彈→十四連斬（到第7 HIT）→冥府魔障彈→十四連斬（到第7 HIT）→冥府魔障彈→十四連斬（到第7 HIT）→冥府魔障彈→十四連斬（到第7 HIT）→冥府魔障彈→十四連斬（到第7 HIT）→冥府魔障彈→凶冥十殺陣／一閃







柳生十兵衛

《壹》修羅專用

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→二角羅刀



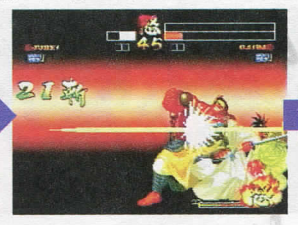



《貳》修羅、羅刹共通

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→一閃




莎朗度

《壹》修羅、羅刹共通

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第12 HIT）→站立中斬→連斬（到第12 HIT）→站立中斬→POWER GRADATION／輕或中SPLASH FAINT／LEON LANZA／一閃






《貳》修羅、羅刹共通

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立重斬→連斬（到第12 HIT）→站立中斬→連斬（到第12 HIT）→SPLASH GRADATION／CRYSTAL ROSE／一閃







譚姆譚姆

《壹》修羅、羅剎共通

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第6 HIT）→站立中斬






《貳》修羅、羅剎共通

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→十四連斬（到第12 HIT）→旋風舞／盔／死亡







風間火月

《壹》修羅、羅剎共通

條件：沒有

使用方法：十四連斬（到第7 HIT）×16→十四連斬






《貳》羅剎專用

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第7 HIT）→站立中斬→連斬（到第7 HIT）→站立中斬→六道烈火（到第2 HIT）→炎邪覺醒







風間蒼月

《壹》修羅專用

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→輕月光








《貳》修羅、羅刹共通

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→消波．風月斬／月昇．水柱波／一閃









壬無月斬紅郎

《壹》修羅、羅刹並無分別

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→一閃









《貳》修羅、羅刹並無分別

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第6 HIT）→連續斬三→無限流 無法拳











查姆查姆

《壹》修羅專用

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第6 HIT）→亂舞．柏高柏高









《貳》羅刹專用

條件：能源見紅／怒爆發

使用方法：跳起重斬→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→站立中斬→連斬（到第9 HIT）→突進斬回力標投→突進斬突擊→突進斬．突擊飛昇斬→突進猿投→突進猿舞













盜墓者 TOMB RAIDER 2

TEXT BY：小健健



唔，最近收到不少讀者的傳真及電話，內容都是關於這隻《TOMB RAIDER 2》的。除了有讀者提供一些過版心得外，更多人問的是：「點解我過唔到第十版嘅？喺咪你寫少咗啲乜嘢呀？」之類的東西。WELL，其實玩者過不到第十版的原因，是因為所玩的是一隻未完成的翻版遊戲啊。然而，日本版的《TOMB RAIDER 2》亦快將推出了，到時買一隻原庄的，那麼問題就不是解決了麼？(廢話)

第十四版：ICE PALACE

莉娜竄過了「時間門」，再爬到梯的最低部份，就會來到第十四版的開始部份。唔，這版的謎可不是太難，而且敵人大都是那些雪人。不過這版卻會出現一個種新的機關—彈板。唔，這是一種幫助莉娜跳躍的機關，但若果弄得不好的話，卻很容易會活活跌死。

開閘之道在於打鐘？！

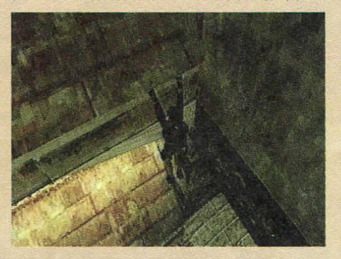
第十四版一開始，就會有一大鐘在莉娜前面，而只要玩者用槍射擊之，旁邊的門即會打開。當莉娜跑進去後，就可先跑往B點的彈板上，繼而一跳的跳到最頂，再把上面的橫樑搖住，那麼就可以爬上去第三層了。在上面玩者可把一手



掣拉下及把旁邊的子彈取走，然而亦因為這樣，在下面的兩個大籠之高低位就起了變化，令三隻雪人溜了出來。而玩者現在就可以滑下去下一層，把那三隻雪人消滅。

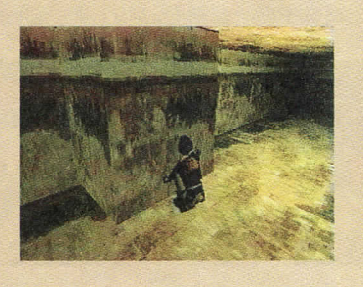
把雪人消滅後我們回到最低那層，之後利用C點的跳板跳起，再在空中再開槍，務求把前面的大鐘打響。然而在空中時玩者可要按↑，令莉娜可在前面的斜坡滑下來，不然跌下來時就會有體力上的消耗。把鐘打響後，莉娜就可用A點的石級跑上第二層，再跑去原本困着雪人的地方。

由於鐵籠已給你拉機關移走了，故此在這裏就出現一個缺口，令莉娜可以用斜跳的跳進去。跳了進去後，玩者可先調查一下這裏的牆壁，那麼就不難發現原來有一塊其實是巨石來的。玩者先把巨石拉出，之後再推開，一個缺口就會露



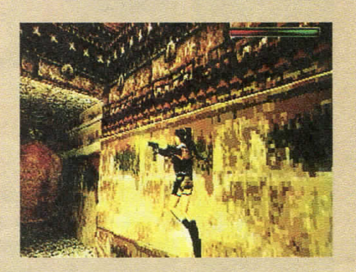
了出來。莉娜跑了進去，在遙遠的對面有一個高台，而高台上更有一隻貓型道具。但怎樣跑過去呢？其實在這裏是有條隱形橋的，只要放膽的對住對面高台向前跳的話，就可踏上去。而玩者取得貓型道具後就可用舊路返出去。

取過貓後我們返出去繼續上路。玩者可先把通道上的藥包取走，之後再沿住這條路一直向前跑的話，就會發現一手掣在此。只要



把手掣拉下，那麼出面的窗台就會升起。之後玩者就可以返回最低那層。

回到最低那層，我們可以利用D點的彈板跳到去剛才被你升起的窗台上。在此時只要玩者一個U TURN，就會發現一巨鐘掛在對面。WELL，又開槍的把它打響吧。把它打響後，就可返回地面，往走廊中E點的彈板。莉娜利用E點的彈板向上一跳，繼而搖住一條斜坡的末端。此時玩者就要當莉娜是波子機中的波子，令她在兩條斜坡中彈來彈去。而且在跳躍時更要



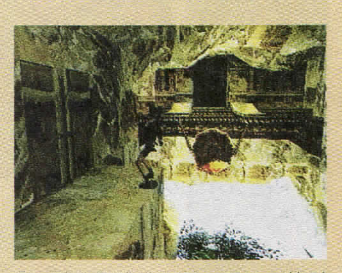
按→，而當跳到盡頭時更要拔槍及開槍，務求把前面的鐘打響。而把鐘打響後，就可一面跳躍、一面按←的跳回F點附近的平地上。繼而再用F點的梯爬上上層。

返回第十三版的廣場



爬了上去，來到一個小平台上，之後再斜跳的跳到屋頂上。不過當莉娜一着地，即有一雪人撲出來。把牠收拾後，就可在一塊石上取得一盒照明彈。之後就可往前面的山路跑進去了。在山路中的兩旁那些山岩中都藏有道具，(左邊的是藥包、右邊的是貓型道具)而取過道具後就可在這通道一直向前行，把前來攻擊的白老虎收拾後，就可在盡頭的一塊大石上拾得一個面具。然而只要莉娜一取得面具，那麼G點的門就會打開，好讓玩者可以跑進去闖闖。

經過了G點的門，莉娜跑到一個地板有很多缺口的房間，然而莉娜先要攻擊前來攻擊的雪人。把牠打倒後，就可跑往這房間的盡頭，把一藥包據為己有，跟着就可



用H點的洞跳進下層。不過一落到下層，即有一雪人前來襲擊，來個速戰速決吧！把雪人打死後，就可使用照明彈、用慢步行過尖刺，繼而取走一排藏在這裏的子彈。取過子彈後，就可跑往這裏的窗台，再在窗台的一個匙孔處使用那個面具，令旁邊的門打開。然而，在這窗台的盡頭更有一藥包，取走吧。

取了藥包，我們利用剛才打

●第十四版「ICE PALACE」地圖

開的門跑出去，來到一條吊橋上。而且這裏更是第十三版的廣場啊！莉娜經過吊橋去到對面的山岩中，而且更發現有一手掣在此。只要莉娜把這手掣拉下，那麼對面那鐵盆中的熔岩就會向下面的水池倒進去，令封住水池的冰溶解。那麼莉娜就可以利用前面的石滑下去水池

處，還要把前來的老虎打死。

　　把老虎打死後，還不要心急的跳進水池，先在池邊把池中的魚射死吧，之後才跳進池中還不遲。然而在池底，玩者更可以拾到一個像木鎚的道具。取到木鎚後，莉娜就可游到水池的另一邊。在這裏的岸面已有三隻雪人在等着你，還是用魚槍在水中把牠們收拾了才上水為妙。不過由於池中間會有冰柱掉下來，故此玩者還是在旁邊的石壆上水吧。

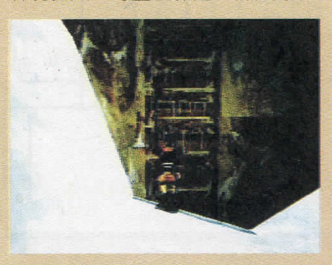
　　上了水後，發覺前面左邊及右邊各有一個山洞。我們先往左邊的山洞闖闖吧。然而一接近左邊的山洞，即有一雪人跑出來。把牠解決後，不要心急跳進山洞中，因為入口是會有冰柱掉下來的。故此玩者跳往入口時盡量靠邊，那麼冰柱就不會插中你了。跑了進去後，把前來的雪人打死。而再繼續向前跑的話，就可在盡頭拾到兩排子彈。

　　拾過子彈後莉娜跳回出來，而今次就可往右邊的路（即K點）進發。而在K點的門前除了有一個藥包外，更會有一雪人跑出來，快快解決牠吧。之後就可以跑進K點的門處。而在門後，就是一個會有很多大石滾下來的山谷。在山谷前，莉娜可先行前一、兩步來引大石的「先頭部隊」先滾下來。之後就可以一口氣的跑下山谷，而且一面跑還要一面靠右。跑到去盡頭時再一個大跳的跳上前面的高台，那麼就可以解破這「滾石陷阱」了。

　　我們再一直向前行，來到一個兩邊都是斜坡的窄道。WELL，看來又是莉娜扮波子的時侯了。玩者要令她不停在兩個斜坡中彈來彈去，一面按→的來調詳方向，目的就是要莉娜降落於斜坡旁的平台處。來到平台後，就可往前面的雪梯一跳，搖住它，再向上爬。上到最頂後，入了一個鑾黑的地方，而且前面還有一條斜坡。（即L點）玩者先用背向的姿態滑下去，滑到邊沿時再搖住。之後玩者最好就補補體力，之後就可垂直的跌到落下層，而且更要在落地時按○鍵把體力損耗減低。而在眼前的，就是一個大得可怕的銅鑼，而且在銅鑼上更印有一個不三不四的圖案。（始終這是一隻外國人製作的遊戲……）

　　在銅鑼前，我們使用那在池中拾回來的木鎚，令它發出鏗鏘巨響。之後就可用前面的冰級滑落去下面的冰平台上。此時玩者不妨留意一下四周的岩壁，就不難發現有一梯在此，（即M點），莉娜就可用它爬到谷底。而在谷底漆黑一片，亮了照明彈，再向左邊行，就不難發現一手掣在這裏，只要莉娜拉下它，就可用梯子返回上面。

　　回到冰平台，在那座「冰城堡」旁不是有間小屋嗎？而且門亦被你打開了。跑了進去後，就可取得一貓型道具。取過貓貓後我們離開小屋，往「冰城堡」的另一邊跑過去。而這裏更有一個缺口（即N點）可讓你跑進去啊。而在入面就有一條打開藏着西安之劍之古墓的鎖匙！！取了它後，就可用O點跳回出去冰平台。不過當莉娜一跳出去，一隻鷹頭人身的巨型怪獸便出現。這傢伙的攻擊力及防禦力極高，所以用最強武器一榴彈砲（GRENADE）是必須的，又由於牠是沒有遠距離攻擊，所以玩者可以盡量把相方距離拉遠，再邊走邊射的玩遊擊戰，而且牠的洞穴內更藏有子彈子藥包哩。而只要莉娜把牠打倒，即可過版。







第十五版：TEMPLE OF XIAN

幾經辛苦兜了個大圈的，莉娜終於找到開啟古墓的鎖匙，並且把那隻巨形守護獸打死，繼而返回地面。在雪原上，她不但偷了敵人的吉普車作為己用，還把前來追截的敵人擺脱，回到長城附近的那個山洞。(即是第一版那個山洞)在山洞的盡頭，莉娜用拾回來的鎖匙把古墓打開。就是這樣，莉娜最艱辛的冒險亦由此展開。



看到但取不到的西安之劍！！

這版一開始，莉娜經過一條長長的走廊，來到西安之劍前。不過莉娜還未可以取走它，反之更會踩進陷阱的垂直跌下下面之斜坡上，繼而一發不可收拾的滑下去。



玩者除了要用跳躍來避開刀機關外，更要盡量以背向前的姿勢滑下去。因為只要莉娜搖住第一條瀑布的邊沿，再向左橫移的話，就可在一小山洞中取得一貓型道具。而玩者取過它之後，就可跳進下面的水池中，再跟着水流的被沖到最低的那個水池中。

一被沖進這水池時，即有兩條魚前來攻擊，還是快快游上E點的平台把牠們射死。之後玩者就可以游過水池中C點的洞，去到水池的另一邊。在這邊的水池一上水，即有兩隻老虎前來攻擊，把牠們打死後，更可在山岩中取得一盒子彈。之後莉娜就可以利用D點的跳板向上一跳，跳到這屋的屋頂。玩者跑到屋頂的另一端，發現一手掣在此，只要把它拉下，那麼封住E點那梯的閘就會打開。與此同時，一大鷹飛來襲擊，而莉娜把牠解決後就可往跳回地面，再用C點的洞返回E點的平台。

回到E點的平台，當然是要爬上去啦。然而在最頂那裏玩者先要解決一隻蜘蛛，之後再向前行，就會來到一個熔岩池。在這裏玩者先要背向熔岩池，再拉↓及×鍵的便可搖住附在岩壁上的梯子。(即F點)而玩者這樣的向下爬，就可在梯之盡頭放開×鍵的令莉娜掉進下層的岩石邊，之後再按×鍵的搖住。此時玩者就會發現下面那一層是有一貓型道具的，但可不要心急就這樣的掉下去，因為是會掉進熔岩中的。故此玩者可要搖住岩石邊作左橫移，去到盡頭再用G點的梯落到去最低那層。落到最低那層後，又再搖住石縫的作右橫移，並且去到貓型道具處並把它取走。之後莉娜就可用舊路的返回G點處，再把前來的蜘蛛打死，及利用H點的梯子向上爬。

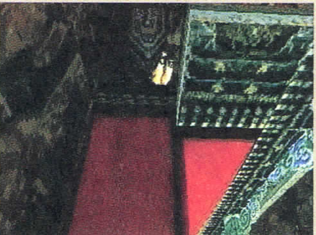
爬了上去，通過一條窄通道，來到一排子梯子、而梯子下面卻是尖刺的地方。莉娜爬了上去



後，再右橫移的去到盡頭，之後再向上爬。不過玩者會發現梯子是裂開了，故不能爬到上最頂，此時玩者可以一個後跳的跳到後面的斜坡，之後再立即向前跳，就可於一平台上降落。

上了平台，再向前望，就會發現前面是一個熔岩池，而在熔岩池上更有一條會塌下的橋。玩者跳上這條會塌下的橋上，並行到最遠的一格，之後再連人帶橋的掉進下面的平台上，並把這裏的子彈取走。之後就可用DASH JAMP的跳到對面的缺口處，那麼莉娜就會在一條斜坡上着陸。待莉娜滑到盡頭時，再按跳掣的跳到前面的斜坡上，之後再按跳掣的跳到前面之平台上。上了平台後，就可爬上上面把這裏的手掣拉下，令K點的大門打開。之後玩者就可用J點的出口跳回水池中，再游過C點的洞，去到K點的門前。

此時K點的門已給你打開了，跑進去吧。而入面是一個大堂，而兩旁更有一些持刀公仔，為免損傷還是不接近為妙。之後玩者就會去到兩扇門之前，由於只有右邊的那扇是打開了，那唯有去這裏闖闖。跑了進去，爬過兩塊大石，又會來到一個熔岩池處。而要通過這裏的方法就是跟據地圖顯示的箭咀來跳到斜坡上，到差不多滑到盡頭時



再跳到另一條斜坡即可。不過玩者要肴意的是，在第四跳一着地時就要立即再跳，不然就不可以搖住對面的岩石了。上了岩石後，就可跳往對面的石平台，再由L點離開。

在L點後面原來是一條漆黑的走廊，而當莉娜一踏上去後，就會立即跌到落下層。雖然下面是一個廣闊的房間，但兩邊卻會有刀牆夾過來。而玩者要做的就是朝住前面那手掣跑過去，繼而把它拉下，之後又一個轉身的向住反方向的出口跑過去。如果你反應夠快的話更可把那骷髏骨上的藥包取走。

通過了這刀牆陷阱，莉娜來到一條斜坡前。然而玩者要小心這裏是共會有三粒大石滾下來的，故此玩者可根據地圖中那大石滾下來的位置，再用側跳就可把它們避開。繼而，再用梯子爬上上面那漆黑的房間。

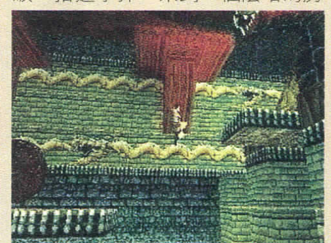
莉娜亮了照明彈，在牆壁前找到一個手掣，然而只要一把它拉下，那麼旁邊的M門就會打開，而且還會有一隻老虎跑出來。而玩者只要把牠打死，就可以通過M點的門，來到一條梯子前。而玩者可要用這梯子向下爬的去到下一層，不過梯中卻會有一刀機關在阻路。而通過它的方法就是先搖住梯子，之後再看準時機的放手，跌過了刀機關之後再搖住，之後再慢慢的爬落下層。

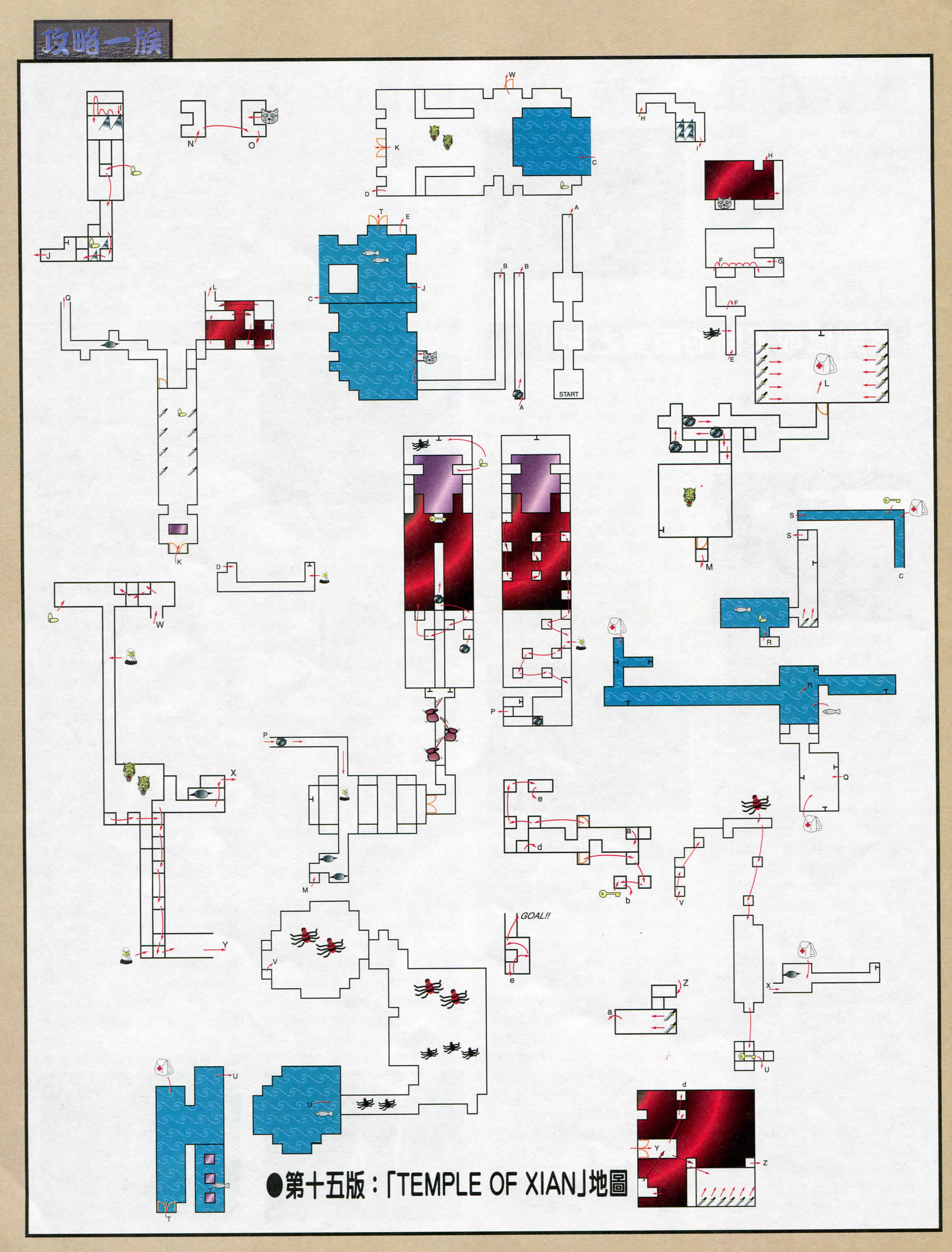
爬了落下層後，就會來到一個有兩個大滾輪滾來滾去的地方。而玩者就要乘它們移動中的一個空隙竄過去那出口處，繼而來到兩條橫樑上。而只要玩者向左望的話，就會發現一個手掣在對面，跳過去把它按下的話，你的後面遙遠的對面就有一扇門開了。而玩者要做的，就是邊走邊跳的跳過那兩條橫樑，再乘這扇門還未關前跑進去。而在這扇門後面的，就是一條窄橋，而且在窄橋上更有些尖刺沙包在搖來搖去。而玩者就要乘它們擺開了的時侯跑過去。而在這陷阱後面的牆上，就有兩個手掣，左右各一。右邊那手掣的作用就是令前面走廊的地板升起，而左邊那個就是令走廊盡頭的門打開。知道了之後，就可先把右邊的那個手掣按下，之後再立即側跳去左面的那個按下，之後再立即跑進走廊中，再一直的向前跑。然而這兩個皆為時間掣來，而且玩者用來按掣及移動的時間極短，要所有行動也準確無誤方能通過啊。

跑過了這機關後不要鬆懈啊，因為在前面的窄通道上會有一巨石從後滾下來，而玩者就要一直的跑到盡頭，再跳到對面的平台上，那麼不但可以避到巨石，也可以把放在平台上的龍形鎖匙取走。取了龍形鎖匙後，就可以跳回窄走廊上，再跑往盡頭。此時再向左轉90度，在兩格外是有一個平台的，玩者可根據地圖顯示的箭咀跳過去。再一個平台跳到另一個平台上的，跳到N點的彈板處。此時玩者就可用它彈到上上面的平台上，再向右轉90度的，用DASH JAMP加搖爬跳往對面之平台上，取得一貓型道具之後就可以一個U TURN的轉身，用O點跳回落下面那層，再跳回窄橋上。

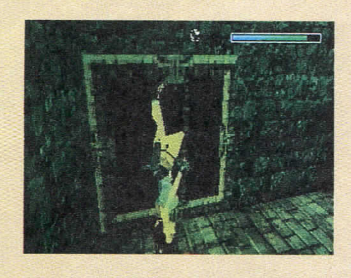
我們再次回到取得龍形鎖匙的平台上，在這中央的平台上我們再往旁邊的平台跳過去，再爬過石級、拾過子彈，來到一個陰暗的房







●第十五版：「TEMPLE OF XIAN」地圖



間。在房間內其實是有一隻蜘蛛的，把牠打死後就可把這裏的手掣拉下，令出面的地形改變。跟着玩者就可用手掣左邊的通道離開，又爬過石級、滑過滑梯的來到一浮在熔岩上的平台。而前面更有一塊木板的，用DASH JAMP跳過去吧。而跳過兩塊木板後就可往左轉90度的，繼而跳往對面的斜坡上，當然又是要在滑到盡頭時跳到前面的柱上及掹住它，之後又再照版煮碗的跳到對面的柱上就可以了。跟着，玩者再右轉90度的，又用DASH JAMP加掹爬的跳到對面之柱上。來到此柱後，就可用普通跳躍跳到前面之彈板處，再彈上那有很多平台的斜面上。之後再根據地圖顯示的跳平台，就可跳到最上那處的一個出口。

在這房間入面，莉娜是可以把一塊大石拉出來的。而玩者只要把它拉出，就可跑進另一間房間。把在這房間的手掣拉下，那麼地板的洞就會打開，跳進去吧。不過一跳了下去就有一巨石滾下來。快快前跑逃命。而避了大石、滑過斜坡，就會回到那兩條橫樑處。在這裏我們可以跳回剛入這裏的大堂，再把前來襲擊的老虎打死，那麼就可以用龍形鎖匙把左邊的門打開。

跑進了左邊的門後，玩者就會發現一個巨輪在通道上前轉後滾的，若果要避免損傷，可以用通道旁的凹位閃避。避過了它後就可一直跑往這通道的盡頭，再用滑梯滑落下面的房間。而這房間的頂部其實是不停的向下降的，而玩者就要乘頂部未落到來把這裏的三個手掣拉下，那麼出口就會打開，然而在這房間中亦是有一個藥包的。當莉娜跑了出這房間後，再爬過大石級，就會來到一個大水池中。

莉娜先跳進水把那條魚引出來，之後再立即爬上水把牠射殺。



射死了牠之後又跳回水中，把這水池底的手掣拉下，令駁在這水池的一條水道可以游進去。而莉娜游進這水道後，就可一直的游到去盡頭。見到有一手掣嗎？可不要拉下啊，而在手掣的對面是有一條窄水道的，游進去吧。在這條窄水道中的盡頭可有一藥包，而在藥包前更有一手掣，若把這手掣拉下，那麼此手掣對面的閘就會打開。莉娜再游進去把入面的手掣也拉下的話，那麼大池的一扇閘門就會打開。而玩者現在就可以游回水道中，再把水道中的手掣拉下，令水流把你沖回水池中。

回到水池中，就可游進剛才給你打開的閘門處，把那裏的手掣拉下，令屋頂R點的閘門打開。但莉娜又怎樣飛上屋頂呢？其實很簡單，只要把水池中的手掣再拉多次，那麼水位就會升高，而玩者就



可用R點的通道離開了。

上到去屋頂，入到一個陰暗的房間，莉娜可先把水中的魚打死，再把房間中的子彈取走。之後就可離開這裏了。不過在離開的通道中，卻會有刀牆在後面迫近。而莉娜在逃命之餘，更要把牆上的手掣拉下，不然S點的閘就不會打開，而莉娜就會活活夾死。莉娜利用那S點的通道，就可滑去下面的水道中，繼而被水流沖到一條鎖匙前停下。把這鎖匙及後面的藥包取走，就可游回出面大池的C點附近。

得到了新的鎖匙，就可去開新的門。而莉娜現在要去的就是T點的那扇閘。把它打開後，莉娜潛了進去並游到盡頭去把一藥包取走。之後就可游回那個分枝處，再向右游的入了一個較陰暗的地方。這裏玩者可先把那條魚打死，之後再把手掣拉下，令自己可以游回出去並把出面那U點的閘打開。此時，莉娜就可以用U點的閘去到另一個在山岩中的水池。

來了這個水池，首先一件事就是爬上水及把水中的魚打死。之後就可往身後那蜘蛛洞跑進去了。說明是蜘蛛洞，一邊行一邊有蜘蛛撲過來是必然的。可怕的是有些超巨型的蜘蛛，攻擊力強防禦力又高，非敘難纏。而在這蜘蛛洞的盡頭，莉娜可以爬上一塊石頭上，再用普通跳躍跳到對面之石柱上，繼而跳上一石平台上。上了平台，向左邊望的話，就會發現另一個平台，用DASH JAMP的跳過去吧。跳了過去後，就可再跳往前面的L形平台上。不過在這平台上卻會有一巨形蜘蛛前來襲擊。把牠打死後，就可用DASH JAMP跳往前面的石柱上，再跳往前面的山洞中。

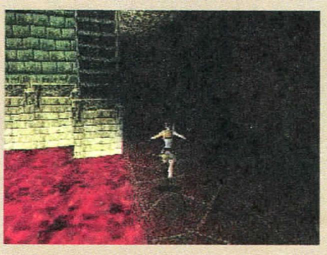
莉娜經過這山洞，在前面有一個小石山，用DASH JAMP的跳過去，之後玩者就可由石山滑回水池中，再用水池中那U點的水閘離開，返回大水池。

回到大水池，我們又游過C點的山洞，去到W點的門處。用剛才拾回來的鎖匙把它打開，跑了進去後，發覺這裏又有一些平台附在斜坡上，而莉娜就可用斜跳跳上去，不過每當莉娜踏上平台上就會有大石滾下來，而玩者就可按↓及×鍵來掹住平台邊閃避之。而莉娜這樣的斜跳幾次，就可跳上這裏的最頂部，更可把盡頭的子彈取走，之後就可以用旁邊的吊橋離開。

在吊橋上會有一隻鷹前來襲擊，而在盡頭的房間內，更有兩隻老虎在等你。把兩隻老虎打死後，就掹住這房間中的斜坡再後跳的跳上平台上。在平台上再向上面跳，就會發現這裏其實有三條路。一就是在斜坡盡頭的直梯；二就是有巨輪滾動的平台；三就是有附彈板的斜坡。而我們先去有巨輪滾動的平台闖闖。

此時莉娜可先面對巨輪，再橫移到最右及背貼牆壁，等巨輪一滾走就立即用普通跳躍跳上上面的平台，一着地後再立即用普通跳躍往上面的平台上去即可上到去上面。而在上面只見一個停了的巨輪，而莉娜就可往出面的吊橋跑過去。而莉娜吊橋的盡頭，不但巨輪開始移動，而且更發現一手掣，只要把它拉下，那麼Y點的門就會打開。與此同時一隻鷹就會飛過來，把牠殺死後就可跟着巨輪後面的返回房中，再去到彈板前。

莉娜利用了彈板，連續彈跳的去到最高處，還把飛來的鷹打





死。之後就可斜跳往對面，往Y點的門跑進去。而在Y點後面，原來是一個熔岩池。我們先右斜跳的去到一浮在熔岩的木板，再前跳。此時旁邊的刀牆就會迫過來，乘它未來到時跳往前面的梯上吧。之後莉娜就可用此梯一直向上爬，來到一小平台再進入一黑暗的房間。不過當玩者一跑進去就要立即往右邊跑，用以避開迫過來的刀牆。去到盡頭時更時跳往對面的梯子再向上爬。（即a點）

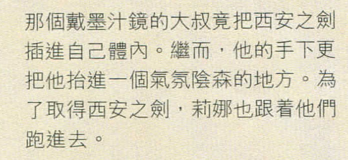
在上面原來是一陰暗的走廊，上到去再跑到走廊盡頭的把一手掣拉下，令走廊的一扇門開了，我們用這扇門跑出去吧。在這裏我們先要跳過幾過平台，之後就可在那龍頭附近取得一條鎖匙。取了它後，就可由龍身滑回熔岩池，不過當滑到最低時就要起跳，不然就會直跌入熔岩中。

回到熔岩池上，玩者可要跳回你剛才入來這裏的那條通道，但由於有半邊門在阻路，故此玩者斜跳時要盡量靠右。回到那條通道上，我們又跳到那塊刀牆旁的平台，再使用剛才拾回來的鎖匙，那麼這版餘下來的閘門就會全部打開。首先莉娜跳回通道上，再向對面升起了的鐵閘跳過去，再跳往對面的梯子上。那麼莉娜就可以一直爬上去，上了一個平台上再轉另一條梯子繼續爬，那麼就可以返回上面剛才用a點來過的走廊，然而，這裏又有一扇門打開了，跑進去吧。

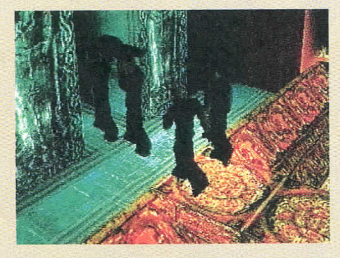
在這裏又有一條巨龍在此，而玩者亦是要用平台的跳到龍頭附近。不過在龍頭前的那個平台是斜的，玩者要一着地就要立即起跳。跳了去龍頭附近的話，就會發現一條向上伸展的梯子。莉娜一直的爬上去，卻會發現一刀機關在阻路。而通過這裏的方法，就是在刀子下大約一個身位掹住，之後再一個後跳的跳到後面的斜坡，踏上了斜坡後立即再按跳鍵，那麼莉娜就可掹住另一條梯子了。上了這條梯子又再一直的向上爬，又會發現上面又有一個刀陷阱。而今次的通過方法，就是先在刀子下大約一個身位掹住，之後再後跳，而且更要在空中按○鍵轉身，再掹住梯子。如是者一直向上爬，就可以過版去了。

第十六版「FLOATING ISLANDS」

幾經轉折的，莉娜終於爬回安放西安之劍的地方。不過當莉娜來到的時侯，卻見一大班人像進行甚麼儀式的聚集着。更恐怖的是，那個戴墨汁鏡的大叔竟把西安之劍插進自己體內。繼而，他的手下更把他抬進一個氣氛陰森的地方。為了取得西安之劍，莉娜也跟着他們跑進去。







吔！原來長城下是有這樣的一個空間喲！

第十六版一開始，莉娜就會在一綠色的窄橋上。而當莉娜去到橋之盡頭時，一個機械人似的東



西就會出現，而莉娜就要乘它還未降落時用榴彈砲把它擊落。之後玩者再向前望，就會發現一斜坡。莉娜可用普通跳躍跳過去，而且在空中按→的令莉娜背向的向下滑，而且更要搖住邊沿。搖住之後再垂直的向下跌。跌了下去後，再向對面的平台用DASH JAMP的跳過去，就可取得一枚金幣。取了金幣，就可跳回去你跌下來着地的那塊平台。在這裏向右轉45度，就會發現有一斜坡在前面，調校好角度再用DASH JAMP的跳過去吧。那麼莉娜就會滑到來一條十分窄的通道，而且更有一機械人前來攻擊。而把它打倒後，就可一直向前行，再用B點的石爬回去起點。

我們再次去到這橋的盡頭，又是用普通跳躍的跳過去。不過今次在空中可要按住←，令莉娜面向前的滑下去，而且去到盡頭時可要起跳的跳到對面之斜坡上，又是滑到落盡頭時跳起並搖住對面建築物的邊沿，繼而再爬進建築物內。在這裏會有一個手掣，而玩者亦要拉下它。之後玩者就可用這裏的走廊繼續冒險。

在走廊的盡頭是一道滑梯，莉娜滑下去是必要的，不過在盡頭時玩者記得要起跳啊。此時玩者就會來到放了三個機械人的地方，而且它們逐一「變身」前來攻襲擊。其實這裏的屋頂上是有一個貓型道具的，玩者可利用機械人左方的山岩作踏腳石的跳上屋頂上，把一貓型道具取走。之後就可跳回地面，更而發現這裏的天花板開了個洞。爬進去天花板，才發現入面除了有金幣外，更有藥包及子彈。與此同時一個機械人也開始活動了，而莉娜把它收拾了後，就可跑往右邊的山岩處，再搖住岩石邊，繼而垂直的跌落下一層。

原來下面是一個綠油油的房間，不過首先還是把這裏的手掣拉下吧。之後就可向唯一的出口跳過去，而在出面的，是一個個浮在空中的平台。然而玩者只要根據地圖顯示的箭咀方向，用DASH JAMP的跳過各平台，就可跳到去一個城門前。

雖然在城門前放了兩個機械人，但它們皆不會動的，反之可以把它們前面的子彈取走。跟着，玩者就可用剛才拾回來的金幣來開門。跑了進去後，過了一陣子之後就會有一機械人飛上來襲擊。把它解決後，再向右邊的岩石瞧瞧，就會發現原來在山岩中是有一條通道的，跑進這通道的盡頭就可拾到另一個貓型道具。拾過後就可沿路返回橋前。

剛才就去過右邊調查，現在



就可去左邊的地方看看。在這裏玩者會見到一塊大石，而石後其實是一條斜坡。玩者可先跳過大石的在滑梯上着地，那麼莉娜就會向下滑而且後面的石也會滾下來。當莉娜一滑到下面的平台時，就要立即按○鍵轉身加×搖住平台邊，用以避開兩邊一齊滾下的巨石。當巨石滾過後，就可爬上平台上，再向對面的窄平台跳過去。此時玩者向右轉90度，就會發現一神仙索配置在對面啊，（即G點）還是用DASH JAMP跳往那平台上吧。之後玩者就可利用神仙索滑下去。

然而當莉娜滑到去一道橋的上面時，就要放手的跌落去。來到橋上，再往前面的屋子闖進去。原來入面已有三個機械人在等着你，只要玩者把它們消滅，就可把這房間的手掣拉下，令你剛才使用的神仙索可去到更遠的地方。之後玩者就可用於這房間的神仙索，滑過下面的熔岩池，去到一排梯子上。來到這排梯子上，就可慢慢的向上爬，最後來到一個綠色的山洞中。此時玩者就要朝洞口跑過去，（即E點）再搖住邊沿的向左橫移，之後再垂直的跌落一平台上。

在這平台上有一條柱，可讓莉娜爬上屋頂。上了屋頂後，就左轉90度，之後再一個DASH JAMP的跳出去，那麼莉娜就會來剛才有



巨石滾下來的斜坡上着地。（即H點）而我們再次跳往那G點的平台上使用神仙索，而且今次更要滑到去盡頭。

現在莉娜降落的地方，亦即是地圖中那I點。降落後，我們先用普通跳躍跳回房間右邊的那個部份，並把前來襲擊的機械人打死。在這部份是有一個大石是可給莉娜推動的，我們先把此石推到地圖中顯示的位置。之後再爬上石上，用普通跳躍跳到前面之斜坡上，再返彈的後跳去到一閣樓。（即J點）上了閣樓後把這裏的手掣拉下，令房中間那「熔岩渠」有地方落腳。而現在玩者就可跳回下去，再垂直跌落這條「熔岩渠」那塊平台上。落到去後把這裏的手掣拉下，令K點的閘門開。那麼玩者就可以爬回上去，並且再次跳上閣樓中。

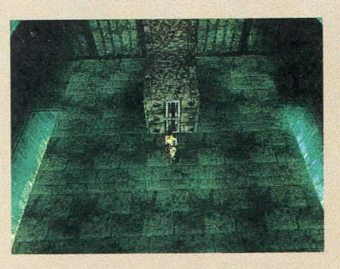
上到閣樓，把在旁邊石壁的子彈取走，並且發現對面的熔岩池中出現了一個缺口。此時玩者就可用DASH JAMP的跳過去，並且在空中按R2的令莉娜以插水式的姿態跳進水中。



落到去下面的水池中，先可把池中的藥包及子彈取走，之後再向前游到盡頭，再把這裏的手掣拉下，令I點上面的通道打開。之後就可由池邊的小水道離開。游進這水道後，就發現前面的水道有一些刀機關在阻路。而此時玩者可游上水，再把手掣拉下，令刀機關關上，如是者莉娜就可通過。之後再向前跑的話，就可再次回到I點。

回到I點後，我們再次斜跳的跳回出面的大堂，之後再用DASH JAMP加搖爬的跳上I點上的通道。來到這通道後，再一直向前跑的去到盡頭。在這裏再用DASH JAMP加搖爬的跳過對面，再橫移後跳上去，繼而把一手掣拉下，令通道一扇門打開了。之後玩者就可跳回走廊處，再跑進剛才被你打開了的門中。

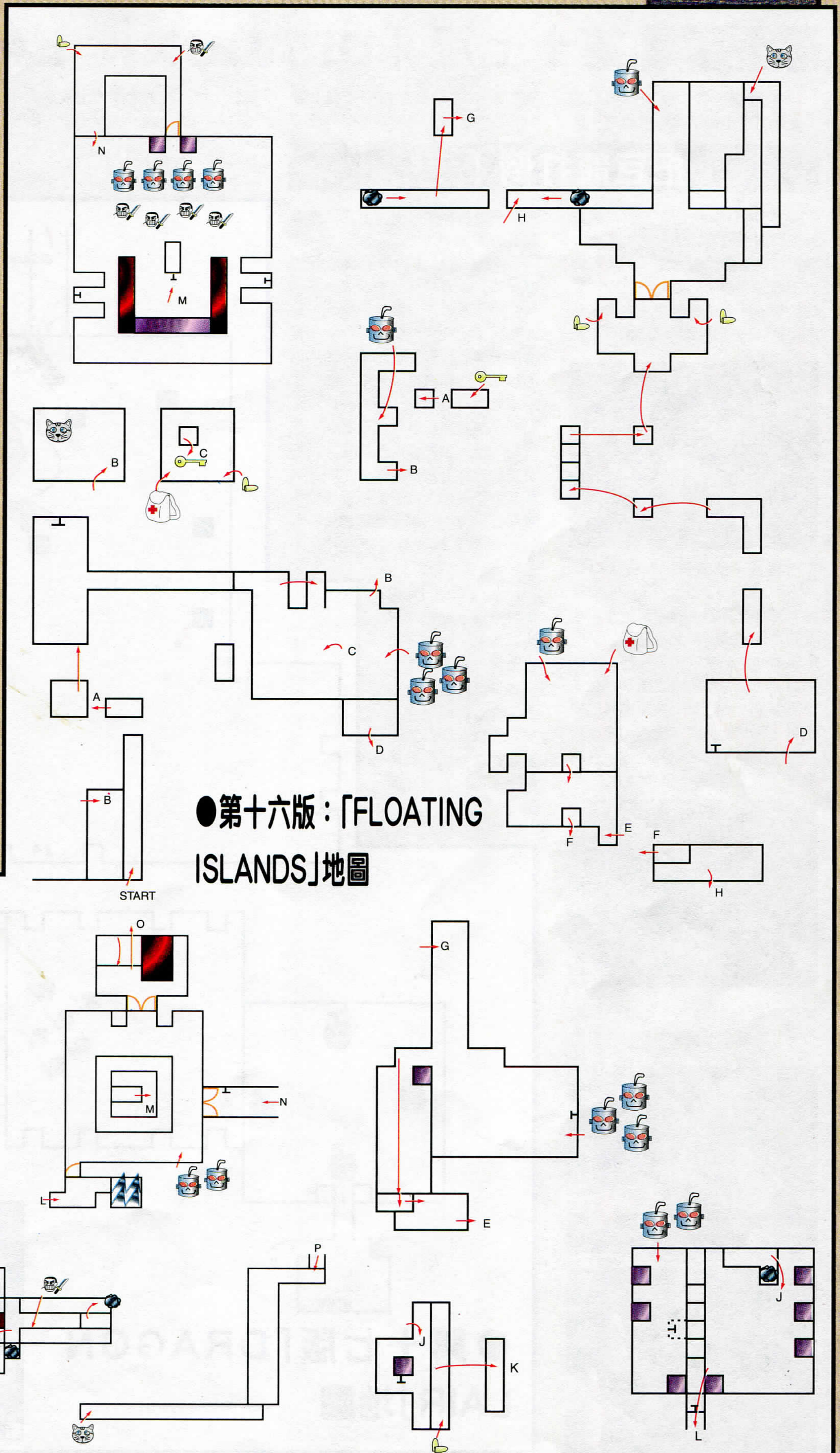
在這房間中的中間有一個大洞，莉娜在這裏滑下去的話，就會滑到落一個大鐵籠中。而玩者只要把籠中的手掣拉下，那麼鐵籠就會升起，令外面大量敵人擁過去攻擊你。而筆者還是建議爬到較高的位置才射殺他們則較為安全。把他們打倒後，除了可在他們身上取得大量補品外，更可把這裏的兩個手掣拉下，繼而從唯一的出口離開。而在這通道內更有一飛刀手埋伏。把他殺掉後就可一直的跑上去，再在



盡頭的拉手掣令前面之大門打開。不過與此同時那個機械人亦會復活，快快把它們打死吧。解決它們後就可往剛才被你打開了的門處。

在後面原來是一排梯子，爬上去是必要的。不過在爬到差不多最頂時就要轉梯，玩者可以一個後跳再加轉身的搖住後面之梯子。來到這梯子後，就可橫移去到最左的再向上爬，那麼就會發現梯子有一格是紅色的，莉娜就要在這格向後跳，繼而跳到另一條梯上。再來這裏向上爬，就會來到一條斜坡上。而一來到這斜坡後就要立即再跳，令莉娜在兩個斜坡跳來跳去。此時玩者就可一面按←令莉娜彈到去平地，一面開火的把飛刀手打死。着了

落地後，再跑到盡頭的話，就會發現前面是一條熔岩河在此。本應莉娜可把這裏旁邊的大石拉出，再爬上去利用神仙索的直接滑去終點，不過這樣就會取少一個貓型道具。故此玩者可跳到左邊的山岩中，去到盡頭時就會找到一塊山岩是凸了出來的，莉娜可以踏上這石平台往對岸山岩的一個凹位中跳過去。來到凹位後再一個U TRUN的，就會發現對岸原來有一個山洞。跳過去，再跑進這隧道的盡頭，就可拾到一貓型道具。取過後折返往山洞的出口，再用DASH JAMP的跳往對面之斜面，再立即彈後的話，就可返回那個石平台。在石平台上再往前面的門口一跳，就可過版去了。



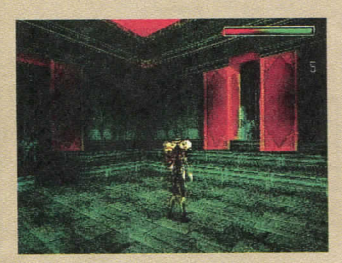
●第十六版：「FLOATING ISLANDS」地圖

第十七版「DRAGON LAIR」

啊啊啊，終於來到遊戲的最後階段了！不過不可思議的是，這個STAGE是全隻遊戲中面積最細的。而玩者最大的任務就是打倒那個已變成了龍的敵軍波士及在其身上取得西安之劍。閒話少說，出發啦。

把巨龍打倒！！

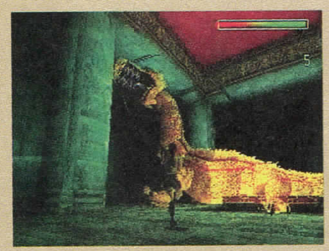
一進入第十七版，即有藥包及子彈放在眼前。把它們拾過後，就可以跑進裏面的大堂。不過莉娜一跑進去，前面的機械人立即活動起上來，玩者還是快快乘它們未動前用榴彈砲把它們全部消滅吧。把



所有機械人消滅後，跑往入口旁邊，把這裏的手掣也拉下，那麼就會有一通道打開。莉娜跑了進去，立即被眾多飛刀手圍攻。玩者要多用跳射的把他們消滅。然而把他們消滅後，發現他們除了遺下大量子彈及藥包外，更有一塊用來開門的金幣。用它來打開旁邊的門吧。門打開了之後，就往這條通道一直向前走，就會來到一個極之大的房



間。而在房間的正中更有一個祭台。然而莉娜一接近，祭台中就會





爆了隻巨龍出來，而牠就是這遊戲的最終波士了！！

唔，這條龍的最主要攻擊可說是噴火。若果想避免被火所傷，可以用兜圈的方式繞住巨龍走，當一離開了牠的攻略範圍後就立即轉身用榴彈砲攻擊。若不幸被火灼傷的話就要立即跳進水池中。然而水中也有大量藥包及子彈等你取走。不過，其實對付這巨龍是有個不死位的。就是讓莉娜躲在柱後，由於巨龍的火燄全被柱所檔住，故此只要莉娜不要作大幅度的移動，牠是攻擊不到你的。繼而莉娜就可向着牠的龍身狂射，直至把牠打死為止。(好殘忍)

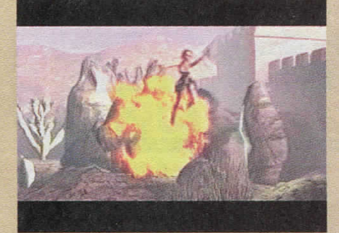
把巨龍打死後，就要立即往其受腹部調查，那麼就可以取得西安之劍了！不過與此同時，整過大堂亦會開始崩塌。而莉娜就要一口氣的直跑往終點處，避開跌下來的巨石，繼而過版。

●第十七版「DRAGON LAIR」地圖

第十八版「HOME SWEET HOME」



莉娜終於取得西安之劍，並且利用那條出路途出生天。不過當莉娜一逃離長城山洞，山洞就發生爆炸，連一部份的長城也給炸毀了。（可惡洋婦！竟敢毀我長城！！）不過無論怎樣，莉娜已完成任務，可以回家慢慢欣賞這把寶劍了。





然而某晚正當莉娜欣賞這把寶劍時，敵軍的殘黨突然闖入她的府第。而此時莉娜身上只要那把西安之劍及鎖匙，故此第一時間還是用鎖匙把洗手間旁的門打開吧。而入面就有藥包、SHORTGUN及大量SHORTGUN子彈。不過正當莉娜拾起這些道具時，已有兩名持棍大漢跑了入來，快快把他們解決吧。把他們殺掉後，一跑出儲物房，右邊即有一槍手破窗而入，與此同時，左邊的門口又走來一個槍手及一隻狗。由於此時莉娜被夾多其中，故可用連環轉身掃射之。

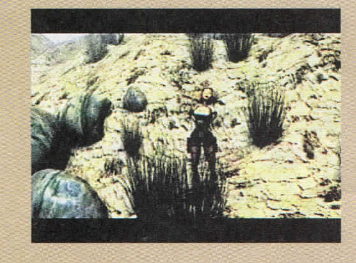
把他們殺掉後，就可跳進大廳，再跑往外面的花園。而在跑出花園的同時，可要一面放冷槍，因為在車後是會有個槍手及狗前來襲擊的。之後在大門的左方及右方就會再走出一頭狗及兩名槍手出來，玩者又可用連環轉身掃射解決之。不過其中一個槍手死後是會有一個藥包遺留下來，玩者一定要取到呀。然而把槍手殺掉後，右方又會出現一個持棍大漢，由於他沒有遠距離攻擊，故還是拉遠距離的把他轟掉好了。

持棍大漢打死後，我們去左邊的花園瞧瞧，果然有一頭犬一名持棍大漢及一個槍手仍未殺掉。由於今次有槍手的關係，以一面跳躍一面開槍這種戰法就較為有效。然而把這個槍手也殺掉後，那個持雙槍的傢伙就會出現。由於他火力甚強，絕對不易跟他硬拼。還是邊走邊射的好了。然而只要玩者把這個雙槍手打死，第十八版亦告完成，而整個遊戲亦就此完結。



















詳盡攻略（3）

TEXT：TAZ



由於日本方面的資料公布限制，本攻擊或不能趕及各讀者的進度，但今期開始會增加較多實用性的資料，例如地圖中的寶物細節，BOSS戰亦會以較詳細的方法介紹，最後會為大家分析《GRANDIA》內的研究資料以供參考，希望能令大家玩味到遊戲中的真正樂趣。（注：道具及魔法表將於下期刊出）

雙雙進入未開之森

停船後祖迪二人登上海灘，眼前是一片與飛龍之谷大至相同的森林，相信正如菲娜所說，在這愛利西亞大陸，植



物都因為充足的陽光而開得十分之巨型。菲娜認為這次航程已經帶二人走得很遠，而祖迪心信又再向雅利多邁進一大步，很快就可以解開安哲羅古文明的秘密了。

説罷二人步進「未開之森」，森林裏頭四處都是危險的地形陷阱，而正確位置已經在地圖用橙色點記下來。靜心細看，林中一些通道會被一種飛行植物阻擋去路，看準時機即可通過，但仍然要小心飛行



植物同樣具有攻擊力。另外，森林中心有兩朵超大型的巨



花，踏上後發現它們是發射台，會送你到兩個指定地點取寶物，雖不是甚麼隱藏位置，但可免除不少戰鬥，方便快捷。

步行至B點遇到舊相識莫基族的基多，一見面他便稱呼



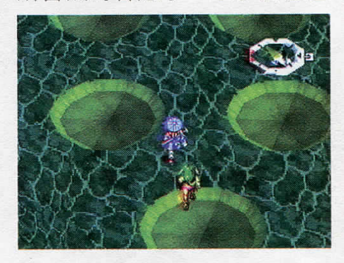
二人為勇氣之情侶，莫基族人果然是萬事通！基多十分客氣，硬拉二人進入營幕休息，祖迪們不禁有點受寵若驚。三人談到在帝陀分手後的經歷，祖迪回想起於根寶村遇到大群精靈光點的事，基多説這是因為祖迪身上的精靈石，祖迪驚訝基多連精靈石的事都知道，但對方反問祖迪對精靈石的事有否興趣，想知的話就用「勇者之腕環」交換情報，最後祖迪從基多口中得知三個情報：

1）精靈石是「得到精靈認許的人類」的証明，持有這石的祖迪將肩負某種重大的使命，會是甚麼使命就要祖迪自己去了解；精靈石將會引導持石者的前路，現在的任務就是跟隨精靈石的指引繼續旅程。

2）基多對雅利多的所在地並不清楚，但只有受認許的人才可到達。基本上並沒有一條通往雅利多的路，祖迪本身就是進入雅利多的路，手持精靈石的他就是最重要的關鍵。

3）原來莫基族之所以四處行商，實際上是要在世界步向滅亡之前，尋求挽救的方法。祖迪心想，自己的使命又是否和世界步向滅亡一事有關呢？

祖迪本想繼續追問下去，但最後認為堵冒險家應該以自己的能力去追尋答案，並祝福祖迪路上平安，希望祖迪答應他不要在中途放棄旅程。迪理所當然的答應了。基多説祖迪



終於明白「冒險者決不輕言放棄」的道理，感到十分高興，並留二人下來休息一晚。

翌晨基多歡送二人離開，並説穿越未開之森就會到達卡夫之里（カフーの里），卡夫之里的人往在一種奇怪的房子中（有留意森林中那些巨型的果實吧！他們就是以這些果實



建屋的了），而他的祖家捷路巴頓之街（ジールパドン）亦在不遠之外。祖迪表示謝意後打算離去，誰知基多竟真的要求菲娜交出勇者之腕環，還向兩人收取100G的住宿費，祖迪自知講錢絕對鬥不過基多，只好乖乖付款。另外，在基多處回復亦要收取10G。第2區有一處較為特別的地方，就是中央的荷葉池，玩者在岸邊的





黃圈按制即可跳過對岸，另外亦有為數不小的隱藏位，總而言之就係睇地圖，沿白色箭尖方向行走。

到達D點時二人遇上一個小孩，但未及上前交談時，小孩已經說我方是「塔的混蛋」（塔のヤッラ），還說要盡快通知一個名叫利布（ラップ）的人，之後便以「忍術」離開了。（先向大家道歉，E點是沒有用處的）經由F點踏入第3





區時，一把聲音說這森林屬於卡夫之里，珍惜生命的人應該馬上離去，祖迪罵出聲的人不現身太過鬼祟，但竟傳來更多不滿之聲，祖迪二人還掉落他們設下的陷阱，最後看到對方都是一群小孩子。

轉眼祖迪二人已被小孩們抓住，祖迪自然十分氣憤，而菲娜亦被對方頭頭的歧視而火起萬丈。祖迪見講多亦無用，向對方的首領利布提出決鬥，但利布竟然命手下回村班救兵，正當兩人要出手時，遠處傳來孩子們的救求聲，利布連忙趕上前看個究竟，祖迪二人在回復點SAVE後亦走上前幫忙救人。原來歷奇（那小孩）被一隻巨型怪獸捉住，祖迪二人決定與利布合作救人。

BOSS戰 樹怪多靈多（トレント）

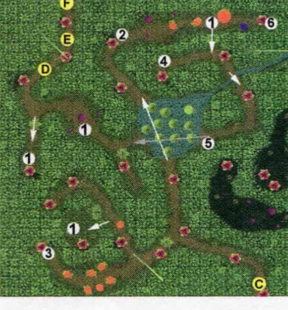
樹幹：HP2249／2900G／EXP2000
花：HP1385／1800G／EXP1000
樹枝：HP1366／1800G／EXP1000



這一隻樹怪其實絕對不強，而且最怕的是火系攻擊，只需要用祖迪的紅蓮劍配合其他同伴的火系攻擊，不出四回合已經可以解決對手了。除需要小心對手的「睡眠GAS」和直線攻擊光線外，不會有甚麼大威脅，因此建議大家先收拾它的花和樹枝部份，最後才解決其樹幹，值此增加出招的機會。

未開之森 1

可得寶物
1金錢（小）×5
2金錢（大）
3利羅利羅草
4多露狄之草笛
5雷神之怒



未開之森 2

可得寶物
1金錢（小）×4
2金錢（大）
3元氣草
4走力之種
5有美之回復藥
6水之護符

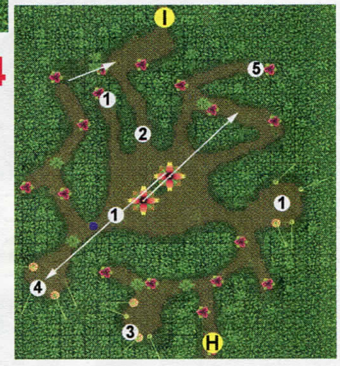
黃－特別劇情與物品
紫－迷宮雷達
藍－記錄點
白－寶物

未開之森 3

可得寶物
1金錢（小）×3



可得寶物
1金錢（小）×3
2金錢（大）
3黃金之秘藥
4魔力之種
5皮盾



未開之森
A入口
B基多
C至未開之森2
D遇到小孩
F至未開之森3
G BOSS戰鬥
H出口

封閉之村卡夫之里

三人合力消滅敵人後終於冰釋前疑，各人自我介紹後，利布命歷奇先回村莊。祖迪問他甚麼是「塔的混蛋」，利布說坐下來再說，引領祖迪二人前往卡夫之里。利布是一個速度型的戰士，不但特殊技多，而且可以使用魔法，物理攻擊力亦算不俗，最可惜的是沒有真正強力的招式。另外，還記得蘇兒和賈度爾離隊時留下的經驗值道具嗎？蘇兒留低的射擊系經驗值可送給利布。

進入卡夫之里後，三人被村中的大人截停，原來卡夫之里有一個不講其他種族的人進入的規則，但利夫堅持祖迪和菲娜是自己的客人，所以硬要帶二人入村。村民二人只是小孩，於是便讓二人自由進入村中。村中有一間宿屋，但在取得村長許可前不能投宿。既然如此，三人決定先到村長的家交代情況。

長老解釋利夫為何要襲擊兩人，因為祖迪和處於災禍之塔的軍隊外型實在太過相似，祖迪相信這群「塔的混蛋」就是加拉魯軍。村長說卡夫之里一族本來並非往在現在的村子，他們原本居住的森林突然被塔

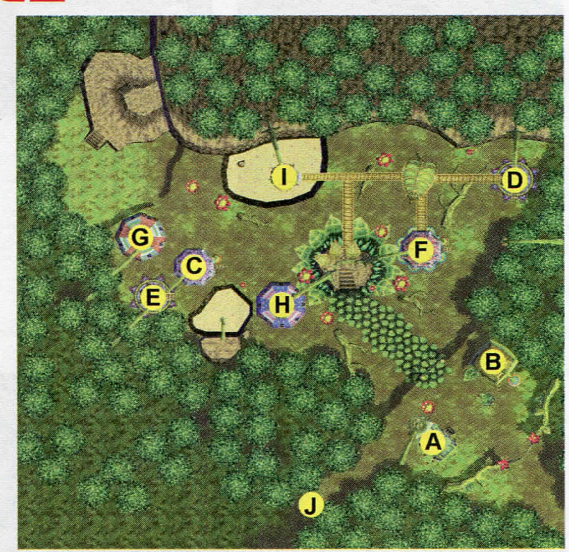


中的某些能量石化了，而倖存的人就在這個地方定居下來，不再接近「石之森」。村長問利布今天是否到過石之森，利布回答他每天都會去，沒甚麼好大驚小怪。

祖迪得知此事與加拉魯軍後當然不會善罷甘休，於是便請利布發路，前去石之森和災禍之塔看個明白。臨行前村長提昇利布卡夫之里是一條封閉的村，因祖迪是利布的人客才會破例讓他們進入，希望各人不要為村長增添麻煩。



卡夫之里



A卡夫之宿　B武器屋　C民家1　D民家2　E民家3　F民家4　G民家5　H民家6　I村長之家　J通往巴姆之木廣場

巴姆之木廣場



一片死寂的石之森

祖迪由利布帶領之下到卡夫之里的舊址，但中途會經過危機重重的石之森。石之森四周都是怪物。到達舊村遺址



後，看見的只一片灰白色的瓦礫，四處都是石化了的人和屋子，十分恐怖。利布一邊清潔着紀念死者的墓碑一邊訴説村子被石化時的往事，當時他和歷奇等同伴到村外冒險，誰知回村後就發現如此景況，生還的大人最後建做了現在的卡夫之里，但他們總是不肯去破壞那災禍之塔，這事令利布一直耿耿於懷。此時祖迪提議馬上去破壞災禍之塔，利布和菲娜初時亦感到十分驚訝，但想深一層便欣然答應。

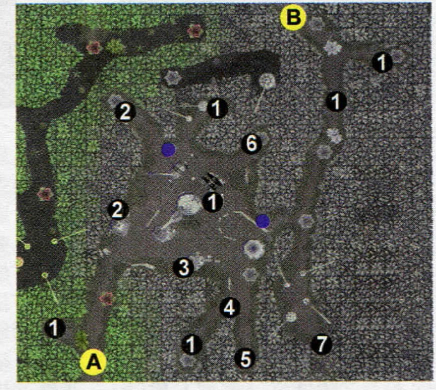


在石之森第2部份最值得注意的是一種名為「アリゲーター」的紅色蜥蜴，它們在地圖畫面不會像其他敵人般襲擊你，反而會不斷走避，但一經接觸你就會發現它的真正妙處，它們的攻擊方法集中於物理攻擊，速度和防禦力不足的同伴不出片刻就會被敵人圍攻的了，此外它們只怕魔法攻擊。最重要一點是每隻紅蜥蜴都有300點經驗值！以它們四隻一同出現的情況，一場戰鬥已可得到1200點了！想昇LV的朋友，完成災禍之塔後便無法再次進入石之森的了，在塔中的敵人可説非常厲害，要昇LV就要趁現在了！

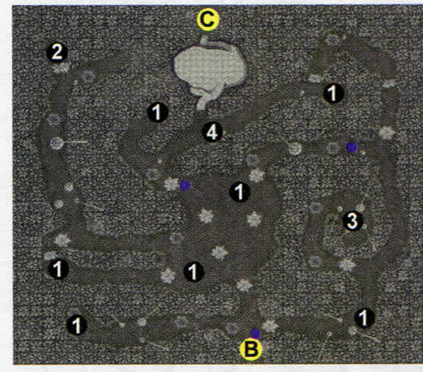


石之森・1

可得寶物
1金錢（小）×6
2金錢（大）×2
3守護之種
4麻痺之護符
5生命之種
6魔力之種
7 MANA EGG



石之森・2



可得寶物
1金錢（小）×7
2守護之種
3吹雪之護符
4草餅

石之森
A出口
B至石之森2
C至災禍之塔

災禍之塔暗藏陰謀

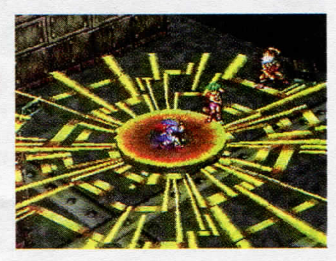
進入災禍之塔（禍いの塔）的入口祖迪已心感不妙，因為門外已經佈滿了加拉魯軍的戰車，看其規模幾乎可以肯定這是加拉魯軍的軍事基地。三人在軍用設施尋找寶物，但到達B點時，眾人聽到旁邊的倉庫內傳來怪聲。突然，一個外型十分粗獷的女戰士從裏頭走出來，利布一看對方的外型便知道對方是尼努族的人，不知尼努族和卡夫之里的族人是否有深仇大恨，兩人很快便口角起來，女戰士更突然衝向利布施以一連串的攻擊，令利布即時不支倒地，女戰士很快便向祖迪二人下手……



BOSS戰 狂戰士美露達

美露達：HP2800／0G／EXP2300

先介紹一下這位女戰士，她是一個以身上的肌肉思考的狂暴者，其力量幾乎可以毀滅一架戰車。但在好戰的另一面，她是一個好妻子。説回正題，她的攻擊出要以基本攻擊為主，其次是美露達亂舞和迴旋飛踢兩種對單人物理攻擊。戰法主要針對美露達不足的速度，以魔法不斷加強己方的速度和防禦力，並使用魔法進一步減慢美露達的速度，再以祖



迪的大技不斷進攻，菲娜則盡量負責回復工作，在此消彼長的情況下就可輕易收拾這台人肉戰車了。

美露達（ミルダ）問打低自己的人是誰，並自的介紹是



尼努族（レーヌ）的人，她前來災禍之塔完全是因為一個叫達寧（ダリーン）的人曾經提過這個地方。祖迪將二人送到軍用倉庫，他終於明白大家擺了一個大烏龍，原來大家都誤會對方是災禍之塔的人。此時利布甦醒過來，並追問美露達的情況，當她知道美露達身在旁邊時十分激動，接著醒來的美露達又開始和利布口角，菲娜說既然大家都有共同目標，倒不如一同進入塔內調查，好有個照應。美露達十分佩服祖迪，所以非常爽快的答應，利布雖不太願意，但又不想顯得太過小氣，最後都唯有照做。美露達的LV高達35，但無法使用魔法，擁有三種必殺技，但就算不停昇級亦無法增加其必殺技數量。

由E點進入塔的1階，裏頭的敵人全是加拉魯軍，而且都是優等兵「エリート將校」，攻擊包括飛道具攻擊「波動烈波」，而最為危險的是「溜（儲）氣斬」，一次可帶給我們數十點損傷，必須加以CANCEL。F點本來可通往2階，但需要撓道至G點，到2階





H點破壞電腦才可將之打開。另外，I點的房間佈滿激光陷阱，破壞J點的電腦激光才會消失。在2階一個滿地紅色方格的房間，一但觸及地上的紅格時，敵人就會出現攻擊。成功破壞F點的電腦後，先回去1階打開之前未能開啟的門，取得所有寶物後便可經2階L點通道到3階。

在3階的樓梯口有兩個相連的紅色按鈕，同時打開它們



就會開啟下方兩個房間的入口，取得寶物後再次關閉兩個按鈕，正下方通往M點的門就會打開。在M點的房間亦有相同的按鈕，而它們是用來控制上方三道門的，取得所有寶物後最好返回SAVE點回復，因為登上頂層後便會馬上進行BOSS戰。

頂層看來是一個研究所，眾人發現中央有一個巨型玻璃管，裏面正培殖着一隻既似植物又像是生物的巨型物體。途中會進行動畫播片，細看下生物的外型與雙生塔中的壁畫上繪畫的物體很相似。此時三人娘突然出現，從她們的對話中得知這生物的名字叫「佳雅」（ガイア／GAIA：在希臘神話中的大地女神），是巴魯將軍下令將他培殖的，而培殖的情況並不算順利，三人娘正擔心被巴魯責罰。說時遲那時快，巴魯就在此時以通訊器向三人娘查核進度（題外話，看見這個立體顯像通訊器，相信加拉魯軍已經擁有某程度的古代文明力量），三人娘回返他進度未如理想，但保證會在下次見面時必定會有突破。巴魯說她們連附近的一個小村都未







能完全石化，可見佳雅的能力仍然不足，甚感不滿。利布得知此事是加拉魯軍故意做成的災難後氣上心頭，若不是美露達加以阻止，他們的行蹤差點就敗露了。此時美奧問亞人出現石化現象與佳雅是否有關，但巴魯將軍認為美奧等人沒資格詢問任何問題，通訊最後在巴魯的狂笑之下完結。

祖迪等人終於開始行動，將培植管的控制器破壞時三人娘終於發現眾人。就在眾人開始戰鬥時，培植管竟突然破壞，內裏的佳雅在地上不繼生長。三人娘看見如此情況後戰意全失，更馬上逃走了。不一



會，佳雅發出一道詭異的黑光，走避不及的士兵都被光線石化，祖迪們幸得精靈石的保護才倖免於難，之後佳雅身上生出了一部奇怪的人型生物「GAIA BATTLER（ガイアバトラー）」，BOSS戰即時爆發。

BOSS戰 佳雅戰士

身體：HP2473／3900G／EXP3100
右手：HP1708／1950G／EXP1300
左手：HP1972／1950G／EXP1300

佳雅戰士真正具殺傷力的特殊攻擊都集中在身體部份，包括有毒GAS和令全體受50點左右損傷的閃電ライトニング，另外其右手會使出一招數格範圍的地震攻擊レースプッド，較為接近它的角色受傷會較重，以上兩個部份的攻擊倒不及左手的連續攻擊コンビネーション利害，只有它的左手行動較慢，此招的確較為少頭，最好趁它出手前CANCEL掉。佳雅戰士的HP亦算很高，而且常常令我方中毒，沒信心



打持久戰的人應該集中攻擊它的身體，不要花費氣力在兩手之上。

目睹光翼人的力量

戰勝敵人後，利布和美露達都見識到對方的利害之處，大家言歸於好。地上只餘下一顆種子狀的物體，利布認為它對復興卡夫之里有作用，於是眾人便帶同「佳亞之芽」。在災禍之塔門口美露達打就卡夫之里並不歡迎尼努族人，於是打算離開，但利布說大家已經是戰友，一定會帶美露達入村，美露達得知利布視自己為朋友之後亦十分高興。

回到卡夫之里後，眾人本來想在宿屋休息，但老闆看見美露達是尼努人就馬上拒絕。在村口遇到出迎的村長，眾人



向村長解釋災難之塔和佳雅的事，但村長似乎不太關心，只說讓祖迪和菲娜入村全在於他們是利布的客人，但美露達這個尼努族人則萬萬不能進入村。利布聽後感到十分氣憤，還罵村長是老古板，但美露達入村之前已經有心理準備，所以並沒有太大反應。村長說只能讓他們在村外的宿屋留宿，並從祖迪手上取走「佳雅之芽」（ガイアの芽）。



進入道具店買魔法時發現美露達真的無法使用魔法，十分可惜。在宿屋吃晚餐時菲娜一直默不作聲，她得知加拉魯軍使用佳雅後感到十分不安（可能因為其姊姊鈴中尉身為加拉魯一員，還是連菲娜都有不可告人的秘密呢……）美露





達和利布提起便秘的事，原來尼努族醫便秘的方法是飲鹽水和做5000次SITUP…美露達問祖迪的旅程有何目的，祖迪回答是找尋雅利多，美露達說達寧是尼努族的三賢者之一，美露達曾聽他提過這個地名，於是祖迪決定下一個目標是美露達的故鄉。

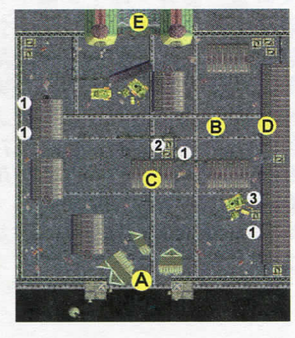
此時菲娜突然獨個走出宿屋，美露達提醒祖迪跟上去安慰一下菲娜。最後祖迪在J點的巴姆之木廣場找到菲娜，細問之下得知她在擔心姊姊鈴中尉的事，加拉魯軍使用佳雅這些奇怪的力量，而且鈴中尉又與整個計劃有莫大關連，難怪菲娜會變得寢食難安，祖迪說鈴中尉絕對不是壞人，叫菲娜不用難過。就在此時村中突然發出巨響，利布和美露達前來會合二人，原來是加拉魯軍進村奪取「佳雅之芽」，於是四人馬上趕入村內看個究竟。

四人剛入村就遇到一隊加拉魯兵，連戰三場後在村中左上角的高台遇到鈴中尉，加拉魯軍果然是為了「佳雅之芽」而入村，正當雙方爭持不下時，佳雅之芽再次變成一隻佳雅戰士，加拉魯兵馬上就變成石頭，而祖迪四人則再次被精靈石保護。鈴中尉雖然很不願意被外人看見，但在千鈞一髮之時她的背上突然生出一對光之翼，並在一瞬之間連同石化的士兵和佳雅戰士逃掉。眾人對所見感到十分驚訝，菲娜一時也無法接受自己的姊姊會擁有光翼人的力量。

四人在村中再會見村長，村長責備祖迪等外人雖然又再救了村民一次，但認為將災難是由他們又起，所以下令三人只可再留宿一晚，利布看不過村長的做事手法，一怒之下決定與祖迪繼續旅程。

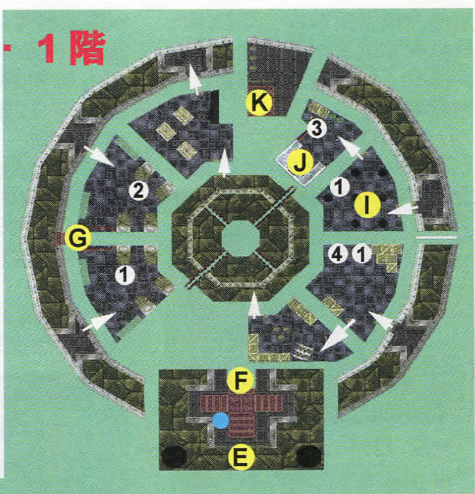
災禍之塔・軍用設施

可得寶物
1金錢（小）×5
（其中一件在C點中）
2急救套裝
3走力之種
4信賴之繩（在D點中）



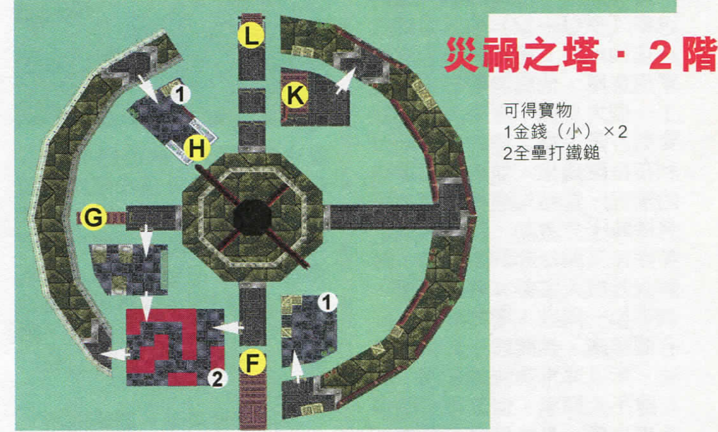
災禍之塔・1階

可得寶物
1金錢（小）×4
2金錢（大）
3走力之種
4疫苗



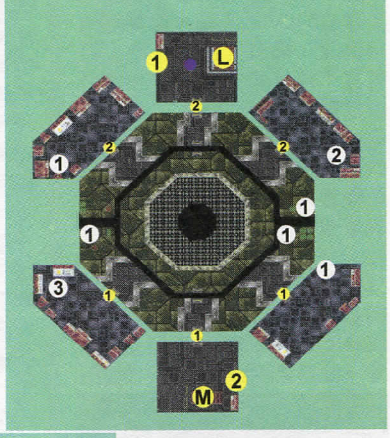
災禍之塔・2階

可得寶物
1金錢（小）×2
2全壘打鐵鎚



災禍之塔・3階

可得寶物
1金錢（小）×5
2疫苗
3 PLUG SUIT



災禍之塔・最頂層研究所

災禍之塔
A出口
B遇上美露達
C倉儲（SAVE點）
D倉儲（寶物）
E至1階
F至2階
G至2階
H破壞此機器後所有的門都可打開
I此房間的激光可以傷人
J破壞此機器I的激光便會消失
K至2階
L至3階
M至最上階實驗室
N BOSS

秘密多多的捷路沙漠

翌晨在宿屋外遇上村長，他説昨晚已經收集了村民們的意見，大家都認為村中發生的意外並非因為美露達而起，而祖迪和菲娜亦都幫助了卡夫之里，希望各人體諒。利布為村長的滑頭感到十分不滿，但美露達説大家明白事情真相已經很好，於是祖迪四人開始向捷路沙漠進發。

進入捷路沙漠後，最重要的是留意自己的正確位置，不要被身邊一大片沙漠弄得團團圈，細看之下就會發現沙漠的路並否太複雜。眾人經過沙漠北部的A點時發現一所建築物，利布説這是人稱「戰士之墓場」的戰士修練之地，入內後畫面會説這迷宮純粹是供玩者享受戰鬥的地方，不想進入亦可。其實洞內充滿名貴的寶物，而且打低裏頭的BOSS可得到大量的經驗值，能力與準備充足的玩者實在不能錯過。（戰士之墓場的詳細資料刊登在後面頁數）

現在先繼續介紹捷路沙漠的細節，在北部中央有一顆很巨型的仙人掌，下面有四件十分有用的寶物，只是有一大隊怪獸圍住它們在跳舞（？），



控制得不好就會惡戰連場了。説到敵人，沙漠中有一種人型的敵人「サボテンマン」，它們使用的特殊技「地獄節」（是麥西哥一個真正的節日呢！）會令人混亂，一不小心就會全軍覆沒了。另外有兩種蠍子型敵人，它們的防禦力真的非常之高，用物理攻擊可説收效不高，最佳的應付方法是使用足雪系（水＋風）魔法攻





擊，MP不足時就要立即返回SAVE點回復。

無驚無險的到達南部後，發現這裏的地型複雜了很多，而且增加了高低起伏，要取齊道具的話就要走一段較長的路了。用出口C離開會到達一個神秘的地方「夢幻之城」，此處的天色極之陰暗，有如鬼城一樣。與城外的女子談話得知她



是城主的女兒，她説其姊姊平日最愛收集閃閃生光的物品，一日她尋得一把奇怪的劍，當城主將這把劍握上手後，可怕的咀咒便開始包圍這座城堡，令四周變得既黑暗又悲傷，少女正期望有人為她解除城堡的咀咒。（夢幻之城的詳細資料刊登在後面頁數）

眾人終於在出口D離開捷路沙漠，並進入沙漠中的都市捷路巴頓之街（ジールパドン），美露達提議先到酒店休息，明日再繼續行程。另外她説要到尼努族的村還要經過南方的莎斑娜原野，路程頗算遙遠，所以她才建議在捷路巴頓投宿。四人進入酒店後，接待處的工作人員山説酒店門前有人在吵架，令酒店的形象大受



打擊。祖迪們到店外看看情況，原來一個莫基族（モゲ）人正與一個拉夫路（ラフェーヌ）族人、一個亞努加達（アルカダ）族人吵架，美露達解釋捷路巴頓之街是以上三族人集居地，其中以亞努加達人最為富有，他們和中等階級的拉夫路族沒多大爭執，但是十分看不起城中的經商民俗莫基族，弄得捷路巴頓之街充滿階級觀念。莫基族的少年罵對方大過自視過高，而且莫基族才是路巴頓之街的原居民。但亞努加達人反駁説若果城中沒有他們購買商品的話，莫基族早就餓死了。祖迪見他們各持己見，便離開酒店到街中逛逛，街中雖然滿是林林總總的商店，但真正有用的只是酒店邊的道具店，購罷各種補給品後即可回到酒店進晚餐。

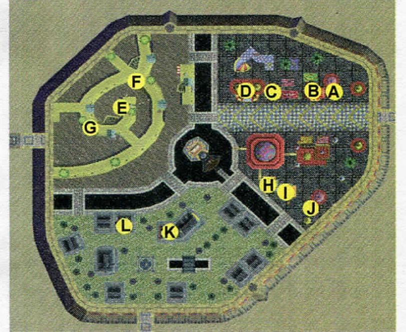
進餐時菲娜仍然顯得無精打采，她説街上的村民們對卡父之里的石化事件並不知情，而得悉後亦顯得不太關心。美露達進一步解釋捷路巴頓之街由三大種族分為三個居住區，三族的關係並不和睦，最後祖迪説自己認識莫基族的基多。翌晨便向南面的莎斑娜原野進發。





捷路巴頓之街

A綠州商店
B雜貨店
C占卜店
D酒店
E莫基族長老之家
F莫基族民家1
G莫基族民家2
H民家1
I民家2
J香料店
K咖啡廳
L公寓



捷路沙漠・北

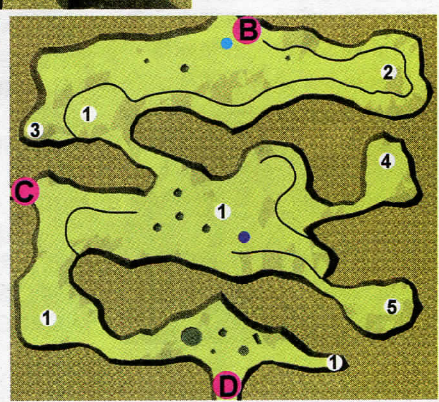
可得寶物
1金錢（小）×4
2金錢（大）×1
3仙人掌之刺（飛鏢）
4有美之回復藥
5仙人掌之裝甲

捷路沙漠・南



可得寶物
1金錢（小）×4
2金錢（大）
3短襪
4 GILL SWORD
5守護之種

捷路沙漠
A戰士之墓場
B至捷路沙漠・南
C夢幻之城
D出口



戰士之墓場完全破解

有關路線

戰士之墓場全部共有5層，而第4層分為東西兩部份。地下1階本身並不複雜，所有寶物都能輕易的取得，最為難找的反而是通往地下2階的入口，它的位置在上方跳板下的深坑，按L1‧L2鍵轉視點即可找到。地下2階只是單線路，更加簡單易行。地下3階除了D點的正式入口外，還有E、F點二個缺口跳到地下4階，但三個入口的分別不大。

地下4階西部J點有一道大門，你要先到H點取鎖匙。得到鎖匙後不要立即進入地下4階東部，先到地下5階拿取寶物，尤其是點2冰劍（アイスブレード）ICEBLADE，對BOSS戰十分有用。最後進入4階東部，入內後馬上會遇到BOSS「拳王」，最後提醒大家，這個地區有很多暗門，最好貼近牆壁走一回。順發一提，在墓場中得到的四件寶物「戰士之魂」，其用途仍然不明，有消息再為大家介紹。





有關敵人

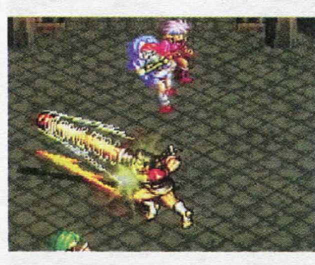
墓場內的敵人LV比沙漠的為高，而且可得到的EXP和金錢又不是特別多，所以不需要刻意戰鬥。最大的問題是各種的人都有不同的屬性，以全體魔法攻擊也未必能傷害所有敵人，不要吝惜MP，盡量使用強力的魔法速戰速決。因為一日未離開墓場範圍，戰死的敵人就不會出現，不夠MP的話應該馬上回頭到SAVE點回復。

BOSS戰 拳王

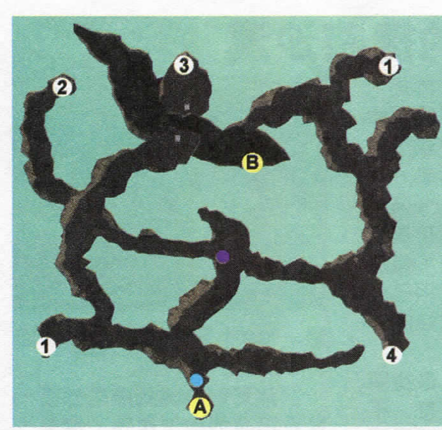
HP4776／0G／EXP9800
可得道具：會心玉

拳王可說是在新巴姆秦先生的加強版，他的攻擊包括釣拳、能令對手轟飛的迴轉拳、最危險是他的三連發普通攻擊，中招者往往被扣掉百多點HP，幸好拳王不太會移動，盡量分散角色就可令他揮空拳。另外他有一招令加強速度、攻擊力等魔法無效化的特殊技，中招後別忘記再次加強自己的狀態。主要攻擊交由美露達和利布負責，而祖迪先前可多用必殺招，之後再加入物理攻擊行列，菲娜負責加強狀態和回復。戰勝拳王後可得到令CRITICAL攻擊增加1HIT的會心玉，這寶玉只適宜給祖迪和利布使用，若是美露達的話很多時會因為等候時間過長而被人CANCEL。



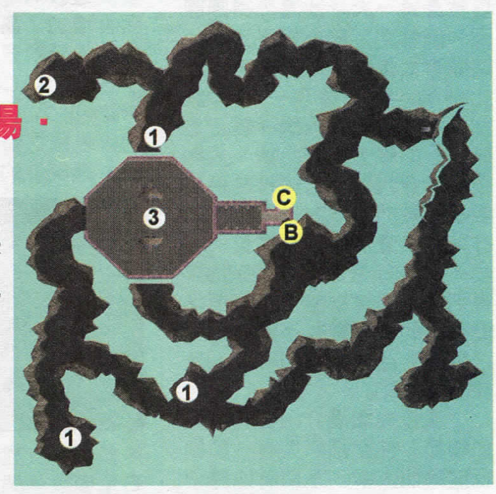


戰士之墓場‧地下1階



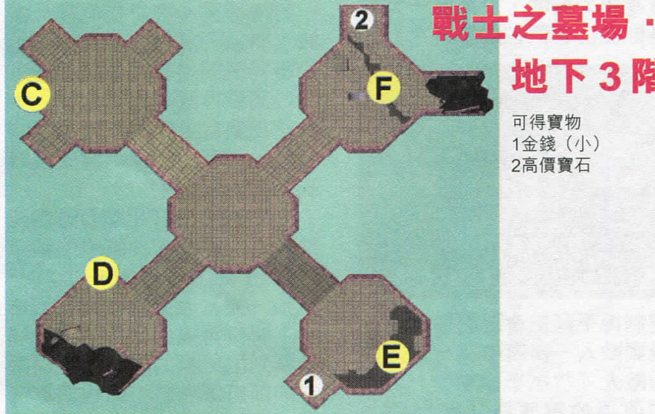
可得寶物
1金錢（小）×2
2金錢（大）
3重護盾
4音速之合桃

戰士之墓場‧地下2階



可得寶物
1金錢（小）×2
2金錢（大）
3耐火披風

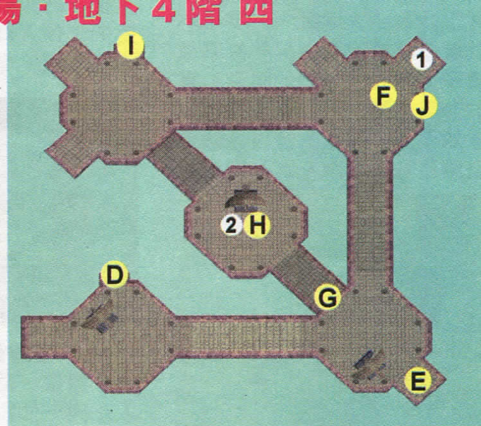
戰士之墓場‧地下3階



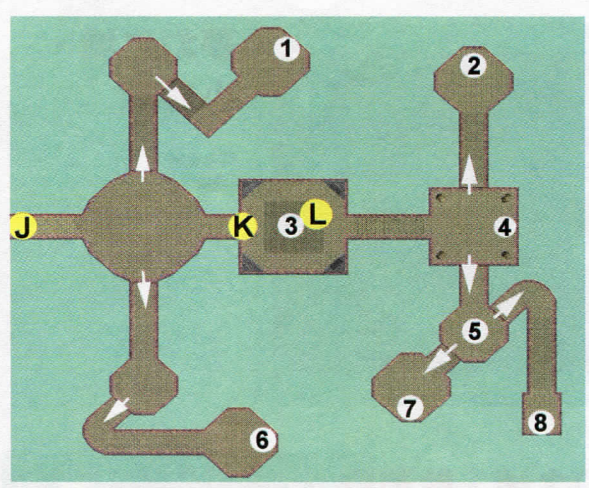
可得寶物
1金錢（小）
2高價寶石

戰士之墓場‧地下4階 西

可得寶物
1金錢（小）
2戰士之鍵

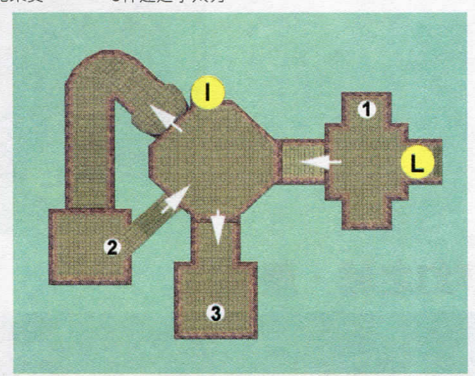


戰士之墓場
A出口
B至地下2階
C至地下3階
D至4階西部
E至4階西部
F至4階西部
G隱藏通道
H戰士之鍵
I至地下5階
J至4階東部
K BOSS戰
L至地下5階



戰士之墓場・地下4階 東

可得寶物
1戰士之魂
2戰士之魂
3能量吸收指環
4古舊之金幣
5全能果實
6戰士之魂
7戰士之魂
8神速之小太刀



戰士之墓場・地下5階

可得寶物
1全能果實
2 ICE BLADE
3武神之守護符

夢幻之城完全破解

有關路線和敵人

夢幻之城中的通道並不深入，只是以大廣間為中心連接着多間房間，城中的寶物每一件都是十分實用的高級品，玩者可以逐間進行調查，然後回大廣間回復，以保持最佳狀態。在地下墓地只要經過墓碑敵人就會爬出來攻擊，而牆上會伸出尖刺令人受傷。騎士之房間不時會出現敵人，它們行蹤不定，十分麻煩。食堂最大的問題是地型難行。城中的敵人攻擊力極強，而且防禦力高，火系魔法對它們完全沒有效用。雖然食堂也有通道登上屋簷，但只有執務室的通道才真正有用。經過屋簷的通道使可到達城主的房間，進行BOSS戰鬥。





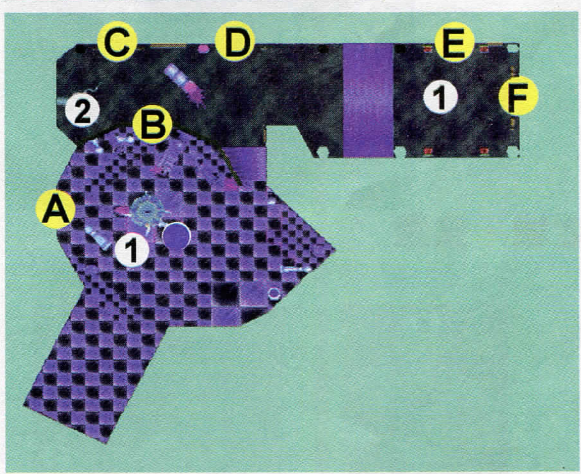
BOSS戰 城主之靈

身體及頭：HP4500／12000G／EXP6600
手杖：HP3000／6000G／EXP3300



城主之靈的確是遊戲進行至今最難纏的一個BOSS，他的HP高，而且速度快，身體、頭、手杖三個部份不斷地施以強力的全體魔法攻擊，令對手傷亡慘重。戰鬥前必須準備足夠的回復道具，尤其是需要多點有美之回復藥防止戰鬥不能。城主的主要攻擊有電系魔法「雷光（ライガ）」、直線攻擊特殊技「怪光線」、集中攻擊一個人的雷系魔法「天雷（テンライ）」。四個角色應盡可能散開，以免多人同時間受到攻擊。祖迪的天空劍是致勝關鍵，有火屬性的紅蓮斬反而不及它好用。美露達一定要裝備令SP使用量減半的首飾，多利用必殺技配合祖迪集中攻擊城主的頭部，因為頭部的怪光線是最危險的招式，多攻擊頭部可能這種攻擊次數減少。菲娜不要攻擊，全身投入回復和加強防禦的工作。而利布應善用自己的速度盡量CANCEL城主的行動。使用戰鬥不能回復的道具時應留意行動BAR的情況，以免再次出現便馬上死去，戰勝城主後可得到雷系劍「いかずちの剣」。





夢幻之城・大廣間

可得寶物
1金錢（小）
2血染之小刀

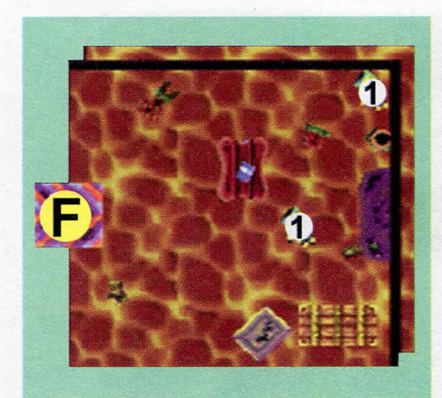
夢幻之城・地下墓場

可得寶物
1金錢（小）
2寬口手套
3暗黑裝甲



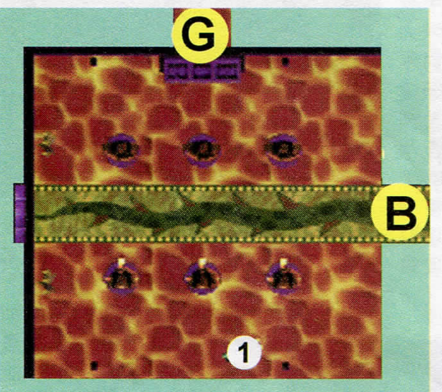
夢幻之城・小房間

可得寶物
1金錢（小）×2



夢幻之城・騎士之房間

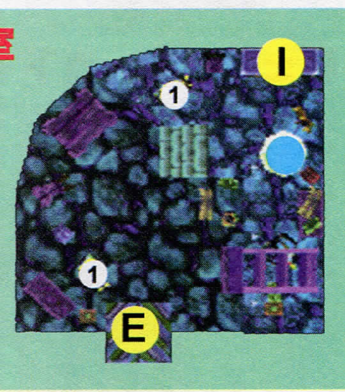
可得寶物
1金錢（小）



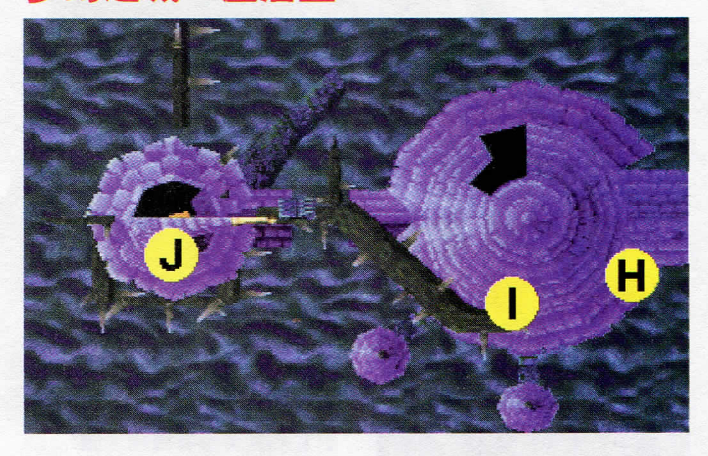


夢幻之城・執務室

可得寶物
1金錢（小）×2

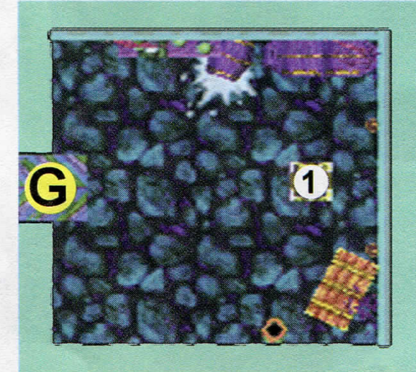


夢幻之城・屋簷上



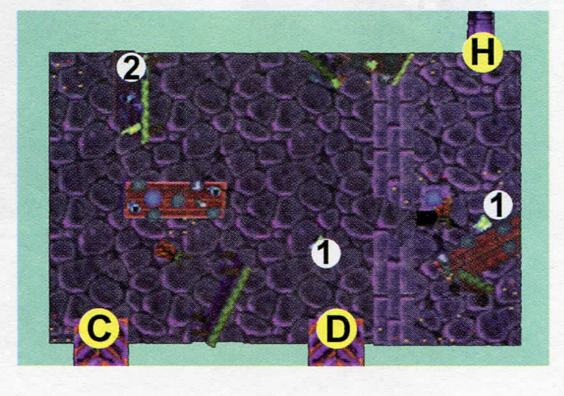
夢幻之城・書庫

可得寶物
1死亡之面具

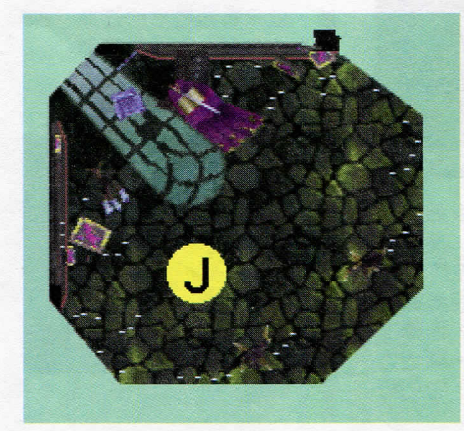


夢幻之城・食堂

可得寶物
1金錢（小）×2
2 MANA EGG



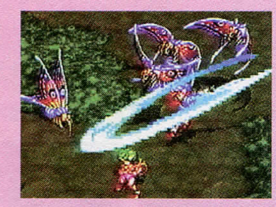
夢幻之城・城主之房間



夢幻之城
A至地下墓地
B至騎士之房間
C至食堂
D至食堂
E至執務室
F至小房間
G至書庫
H至屋簷上（沒用）
I至屋簷上
J至城主之房間

祖迪的特殊技演出

名稱：V 型 SLASH
SP 用量：14
習得要求：一開始便懂
屬性：無
有效範圍：敵 1 體
效果：以 V 型劍法斬擊敵人

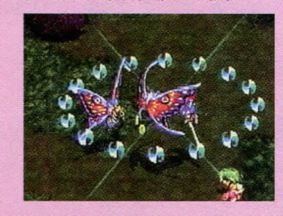



名稱：W 型 BREAK
SP 用量：20
習得要求：劍術 LV6
棒術 LV4
屬性：無
有效範圍：敵 1 體
效果：V 型 SLASH 的加強版





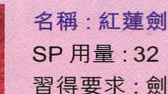
名稱：SHOCKWAVE
SP 用量：30
習得要求：棒術 LV7 斧術 LV5
屬性：無
有效範圍：敵範圍
效果：發放衝擊波攻擊敵人

名稱：天空劍
SP 用量：32
習得要求：劍術 LV12 火 LV8
屬性：無
有效範圍：敵 1 體
效果：CRITCIAL 回轉攻擊

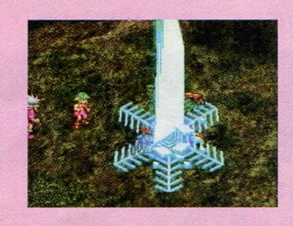




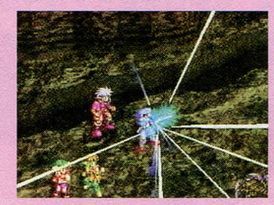


名稱：紅蓮劍
SP 用量：32
習得要求：劍術 LV12 火 LV8
屬性：火
有效範圍：敵 1 體
效果：以火炎之劍斬擊敵人

名稱：冰牙斬
SP 用量：36
習得要求：斧術 LV16 風 LV10
水 LV10
屬性：冰雪
有效範圍：敵 1 體
效果：以冰雪之劍斬擊敵人



名稱：不死身之奧拿
SP 用量：45
習得要求：劍術 LV16 棒術 LV25 斧術 LV22
屬性：無
有效範圍：自身
效果：一定時間內完全防禦任何攻擊




名稱：雷鳴劍
SP 用量：？
習得要求：？？
屬性：？
有效範圍：？？
效果：？？

名稱：龍陣劍
SP 用量：45
習得要求：劍術 LV16 地 LV7
火 LV6
屬性：溶岩
有效範圍：敵全體
效果：賈度爾直傳的魔法陣劍法

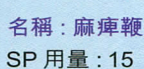



名稱：？？
SP 用量：？
習得要求：？？
屬性：？
有效範圍：？？
效果：？？

菲娜的特殊技演出

名稱：小刀投射
SP 用量：10
習得要求：一開始便懂
屬性：無
有效範圍：敵 1 體
效果：快速投擲小刀攻擊





名稱：小刀亂投
SP 用量：28
習得要求：小刀術 LV10
屬性：無
有效範圍：敵全體
效果：向全方位投擲小刀攻擊

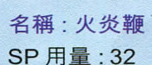




名稱：麻痺鞭
SP 用量：15
習得要求：一開始便懂
屬性：無
有效範圍：敵 1 體
效果：以鞭攻擊令敵人麻痺

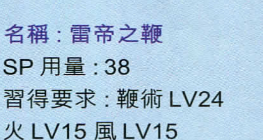



名稱：火炎鞭
SP 用量：32
習得要求：鞭術 LV14 火 LV12
屬性：火
有效範圍：敵範圍
效果：火炎的皮鞭攻擊





名稱：雷帝之鞭
SP 用量：38
習得要求：鞭術 LV24
火 LV15 風 LV15
屬性：雷電
有效範圍：敵 1 體
效果：帶有雷電的皮鞭攻擊




蘇兒的特殊技演出

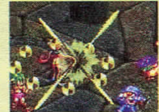
名稱：佩兒肉球踢
SP 用量：8
習得要求：一開始便懂
屬性：無
有效範圍：敵 1 體
效果：投出佩兒作物理攻擊



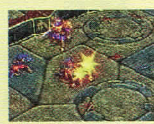

名稱：應援『加油！』
SP 用量：18
習得要求：一開始便懂
屬性：無
有效範圍：我方全體
效果：全員 HP 小量回復




名稱：圓溜溜攻擊
SP 用量：30
習得要求：棒術 LV7
屬性：無
有效範圍：敵範圍
效果：效出廣角衝擊波攻擊

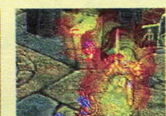
名稱：射擊網
SP 用量：28
習得要求：射術 LV10
屬性：無
有效範圍：敵全體
效果：以射擊武器作全體攻擊

名稱：入眠呵欠
SP 用量：5
習得要求：棒術 LV10 水 LV3
屬性：水
有效範圍：敵範圍
效果：令敵人昏昏入睡




名稱：佩兒 FIRE
SP 用量：36
習得要求：射術 LV12 火 LV2
屬性：火
有效範圍：敵範圍
效果：佩兒吐出火焰攻擊

名稱：應援『戰鬥！』
SP 用量：16
習得要求：棒術 LV8 土 LV2 火 LV3
屬性：溶岩
有效範圍：我方全體
效果：令我方攻擊力＋ 1LV




賈度爾的特殊技演出

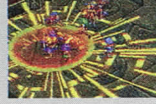
名稱：飛龍斬
SP 用量：14
習得要求：一開始便懂
屬性：無
有效範圍：敵範圍
效果：在高空飛舞斬擊敵人




名稱：大噴火斬
SP 用量：24
習得要求：一開始便懂
屬性：溶岩
有效範圍：敵 1 體
效果：儲存力量施以必殺一擊




名稱：龍陣劍
SP 用量：45
習得要求：一開始便懂
屬性：溶岩
有效範圍：敵全體
效果：在大地上爆發的魔法陣劍法

利布的特殊技演出

名稱：霧隱術
SP 用量：5
習得要求：一開始便懂
屬性：無
有效範圍：自身
效果：為自己在戰鬥中高速瞬移




名稱：分身斬
SP 用量：27
習得要求：一開始便懂
屬性：無
有效範圍：敵 1 體
效果：以複數的分身斬擊敵人




名稱：瞬殺劍
SP 用量：25
習得要求：小刀術 LV16 劍術 LV14
屬性：無
有效範圍：敵 1 體
效果：可能令敵人即死的攻擊




名稱：誘導投
SP 用量：14
習得要求：一開始便懂
屬性：無
有效範圍：敵 1 體
效果：對準目標確實的向敵人投刀攻擊




名稱：熱血投
SP 用量：36
習得要求：弓箭術 LV12 火術 LV10
屬性：火
有效範圍：敵範圍
效果：向敵人投擲火炎投球攻擊




名稱：八方投
SP 用量：40
習得要求：一開始便懂
屬性：無
有效範圍：敵全體
效果：向所有方向投擲飛刀攻擊




名稱：回轉切割刀
SP 用量：30
習得要求：小刀術 LV10 劍術 LV7 弓箭術 LV15
屬性：無
有效範圍：敵 1 體
效果：能在投擲的直線軌道上攻擊敵人





名稱：魔球
SP 用量：40
習得要求：小刀術 LV20 劍術 LV18 弓箭術 LV23
屬性：無
有效範圍：敵 1 體
效果：利布的特殊投球攻擊




名稱：？？
SP 用量：？
習得要求：？？
屬性：？
有效範圍：？？
效果：？？





美露達的特殊技演出

名稱：迴旋飛踢
SP用量：16
習得要求：一開始便懂
屬性：無
有效範圍：敵1體
效果：無視遠近的飛腿攻擊





名稱：大地割斷
SP用量：40
習得要求：一開始便懂
屬性：無
有效範圍：敵全體
效果：重擊地面以地震攻擊敵人





名稱：美露達亂舞
SP用量：75
習得要求：一開始便懂
屬性：無
有效範圍：敵範圍
效果：美露達最強的究極連續攻擊





萬事通基多的戰鬥錦囊

基本戰略

1）首先要看清畫面右下角的「IP計」，針對最先行動的敵人下手。敵我雙方使用魔法或技攻擊時，起手前都會有約1秒的硬直時間，掌握此時機攻擊敵人就會做成「攻擊CANCEL」，令敵人的行動取消。

另外，你會發現攻擊分為COMBO和CRITICAL兩種，CRITICAL攻擊比COMBO威力較大，相對速度亦較慢，用來「攻擊CANCEL」就比較不利。最佳的攻擊方法是以1名同伴以COMBO攻擊開始阻擾敵人行動，其他同伴隨即以CRITICAL攻擊配合攻擊，值此增加攻擊力。

2）當面對敵人的強力攻擊時（尤其是遇上BOSS級敵人的致命魔法攻擊），視乎自己的速度，可選擇擋格防禦或COUNTER兩種方法；在速度不足以CANCEL或COUNTER對手的攻擊時，應選擇防禦來減低受傷程度；反之，在時間充足時情況下可選擇以COMBO或必殺技完全COUNTER敵人的攻擊。

有關能力的提昇

1）無論是各種武器或是術的等級提昇，除了直接加強了術的等級外，還會為角色的能力帶來不同形式的強化。例如火魔法的等級提昇可增加1點速度、劍術的昇級則會帶來1點力、2點速度、2點HP的增長。視乎角色的個性和優劣之處，選擇性的提昇其能力才是本遊戲的真正樂趣。

2）攻擊、必殺技和魔法要真正令敵人受傷才會計算經驗值，只是在戰鬥中攻擊或施法是無法增加術經驗值的，擊殺敵人的一擊自然能取得較多經驗值，而角色和敵人的LV差亦會令取得的經驗值多寡有影響。

此外，角色在一場戰鬥中集中使用同一種術或技，取得的經驗值亦會增加。

不時視察角色的剩等級，針對較弱的項目來練習自然有好處。若果見到角色的火系等級只差少許就會習得新魔法，昇火術自然比昇其他項目更為明智吧！

以複數術法組成的魔法（例如：火＋地＝溶岩）或必殺技（祖迪的紅蓮劍包括武器和火系術法），攻擊所得的經驗值會按比例平均分配。

3）不少回復系或支援系的魔法，在魔法等級不斷提高時所得的經驗值會相反減少，尤其是回復系魔法，當魔法等級到達LV15以上後，便不會再得到任何經驗值。

配合某些十分接近的地形陷阱和回復點，在這些地方故事不斷受傷又不斷回復，水系魔法的術和魔法等級很快便可以達到極高水平，習得的強力回復魔法（如戰鬥不能回復）對戰況非常重要，有空不妨玩玩。

4）各魔法和必殺技本身亦有等級，在同屬性的術／武器等級得到提昇時，其LV亦會同時加強，魔法／必殺技等級最高達等LV15（即MAX），LV MAX時威力的最大提昇是150％；魔法威力在同屬性術等級提昇時，威力會得到小許強化。但是必殺技的威力只會視乎必殺技等級和裝備的武器而有所變化，武器等級的提昇並不能帶來任何修正。

5）魔法和必殺技的等級提昇後，其施法至產生效果的等待時間會不斷減少，當LV達MAX時，根本已經不需等候，「即用即有」。得到這些LV MAX的技術後，以它們來「攻擊CANCEL」對手會得到更好的效果，不妨努力一下。

首先解釋幾個名詞，火、水等術的LV稱為「術等級」；劍、斧等技的LV稱為「武器等級」；每種魔法本身亦有自己的「魔法等級」；以武器為主的必殺技LV稱為「必殺技等級」。

有關道具的用途

1）遊戲中存在一些可針對敵人種族而強化攻擊的武器。例如是對不定形怪獸有效、對龍系有效等等，攻擊這些種族的敵人時，除可加強攻擊力外，敵人的防禦是會被直接取消的。

2）遊戲中同時亦存在了針對屬性強化攻擊的武器，用它們對付相應屬性的敵人攻擊力會大增，但而對相反屬性（如火對水）的敵人時，很可能變成攻擊無效化。

3）角色可視乎自身凡優劣之處，裝備一些能夠強化速度、攻擊力或魔法耐久力的防具。

4）一些敵人會施以「魔封」、「技封」、「疫病」等麻煩的特殊攻擊，在這些怪獸經常出未的地方，應裝上相應的防禦物來防範於未然。

5）敵我的攻擊亦有距離之分，有些防具可在攻擊時將角色「轉移」（·ミミミ）至敵人前方，有些則會在受攻擊時將角色「轉移」離開，這些令戰鬥無視距離的道具，亦是不俗的用品。

6）攻擊道具除以屬性分門別類外，亦存在一些針對某種敵人而設的攻擊道具。善加利用將可得到意想不到的效果。

7）魔導石除了是遊戲的關鍵外，原來在戰鬥中亦可利用它為用伴暫時加強HP的最高值，在BOSS戰中更會有其他驚異的用途……

下期待續



另類前線任務

攻略最終回……



ACT　製造商：SQUARE　發售日：發售中
記憶：1 BLOCK　售價：港幣358元
MEM　PlayStation

第三章——PARIETAL

MISSION 21 ——OASIS ADHIM

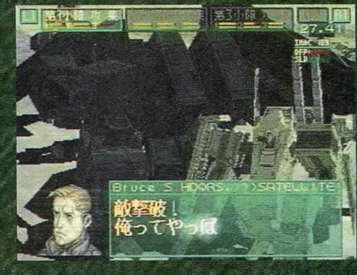
準備出發之前，大家可以轉換新機體——B.S. TypeR，並且為機體裝上一些新的裝備，今次最緊要的，就是記得裝備輔助武器——ICE 02及BirdEater等等的保護性防備武器。機體的顏色則轉變為淺沙色；機體的能力則設定為攻擊力及機動力比較高，不過防禦力亦不可以太過低，因為在這一關內大家的目的，是要保護一輛坦克及兩架戰鬥機到中繼點04，除了要跟得上這一些保機之外，還要替他們開路，若他們任何一架機被毀，MISSION亦宣告失敗；當一切準備完成後，便隨時可以進入戰場上戰鬥。

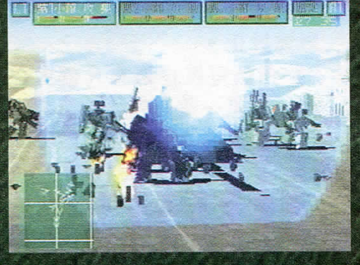
這戰場中依然是一片沙漠，所以行走時要靠着路線來走。沿着圖中所示的路線往下一直走，向敵人作猛烈進攻；在沒太多能源時立即防守，唯有這一個方法就可以有機會完成MISSION，而且有敵人可以給逃脫了，但也是無可奈何；雖然這一版有一點難度，不過還是有一點機會的（筆者一共RESET了超過四十次才可以保持不損失一名隊員過版）。

在過版時應該可以取得機體——B. S. TypeR及B. S. TypeS，武器則有PECKER、GLANS、DIAPHRAGM 1、SCHLONG、DEAD STICK及81式電磁砲。



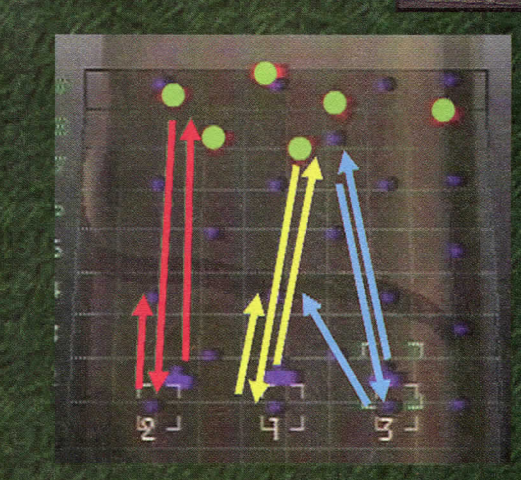




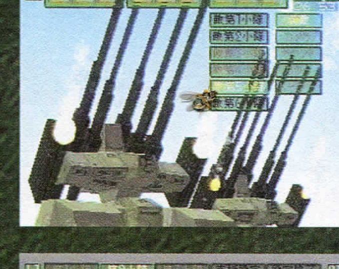


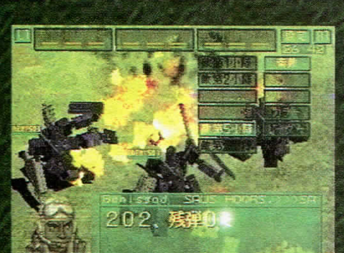
MISSION 22 —— TARGIT

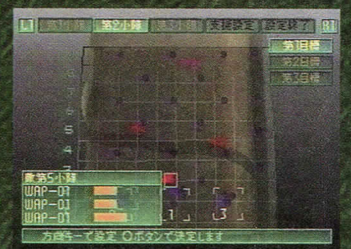
準備出發之前，大家可以轉換新機體，並且為機體裝上一些新的裝備，由於這一版已是最後的決戰，大家要裝備最強的武裝來迎戰。機體的顏色則轉變為地淺沙色；機體的能力則可以平均些，但機動力就可以高一些，這可以令行動比較快，除避開敵方的攻擊比較容易外，回補給點補給亦可以快一點；而在目標設定的一項，可以SET UP支援設定，大家可以將時間設定為2至3分鐘，目標則絕對是最難對付的敵人——敵方的第五小隊。當一切準備完成後，便隨時可以進入戰場上作最終戰鬥。



首先，我方的第一小隊及第三小隊，先去對付敵方的第一小隊；而我方的第二小隊，就對付敵方左面的第二小隊。當這兩隊敵人都給殲滅，敵方第六小隊的MHG-03直昇機都應該被擊毀了；然後，我方的第二小隊就去向敵方的第四小隊攻擊，盡量用完餘下的彈藥；而我方的第一小隊及第三小隊，便同樣用餘下的彈藥，向敵方的第三小隊進攻，盡用彈藥；若我方任何一隊受攻擊，便不用想地立即退後，並且輸入補給的指令。在我方的三隊小隊都作補給後，敵方餘下的三隊小隊都會跟上來，包括被我方增援重創的敵方第五小隊。當增援得差不多，敵方的第五小隊應該走了上前，這時集合我方三隊的火力，向他集中狂轟；在將敵方的第五小隊擊倒，便將餘下的兩隊小隊擊倒，就可以完成全部任務。

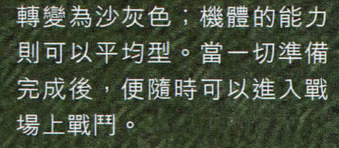






MISSION 22 —— KSABI ATTACK

若在第MISSION 21——OASIS ADHIM中任務失敗了，就會進入這一版。準備出發之前，大家可以轉換新機體，並且為機體裝上一些新的裝備。機體的顏色則轉變為沙灰色；機體的能力則可以平均型。當一切準備完成後，便隨時可以進入戰場上戰鬥。

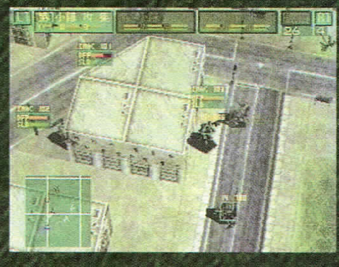


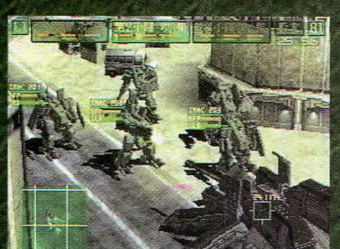
在這一版中有兩架敵方的坦克，不過實力上就不算太強；依照圖中所示的路線來走，將我方的三隊小隊分成兩組；將所有敵人擊倒後，便向敵方第六小隊的TKS-08夾擊；當敵方的全部小隊被擊倒，就可以過版了。

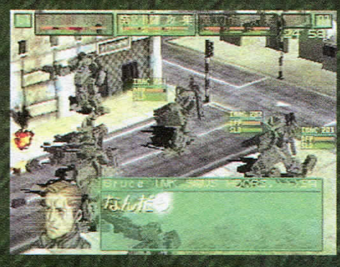


在戰鬥結束後，可以得到配給物——BULL SHOT、B. S. TypeR、B. S. TypeS、RAMMER、DING-DONG、PECKER及DEAD STICK。



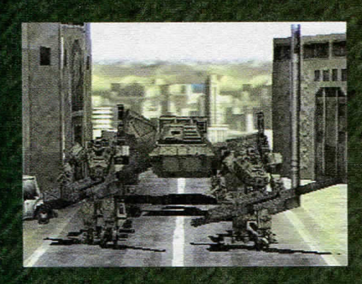


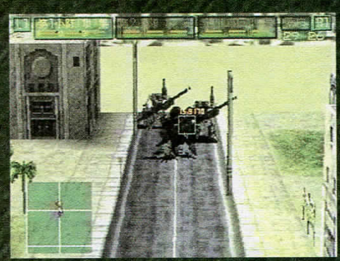




MISSION 23——KSABI DEFEND

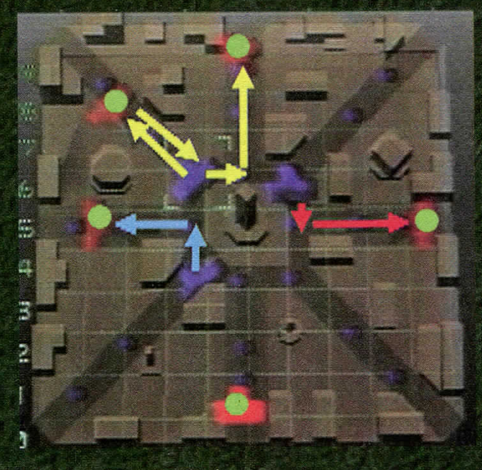
大家可以發現這一版的版圖與上一版的一模一樣，這一版的任務就是要衝出重圍。準備出發之前，大家可以轉換新機體，並且為機體裝上一些新的裝備。機體的顏色則同樣為沙灰色；機體的能力則可以平均型；在目標設定的一項，可以SET UP支援設定，大家可以將時間設定為2至3分鐘，目標則可以為任何一隊敵方的小隊。











當一切準備完成後，便隨時可以進入戰場上戰鬥。

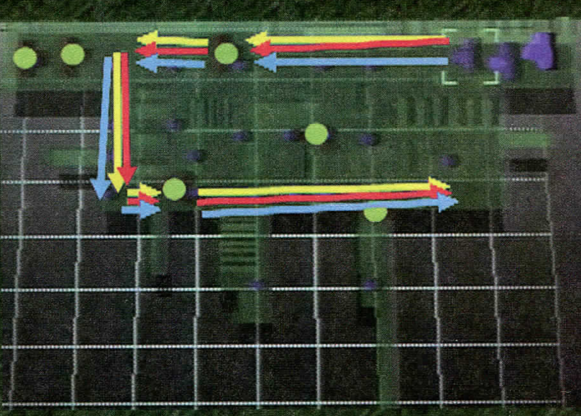
在這一場戰鬥中，實在算不上是難應付，大家只要順着圖中所示的路線來走，就可以很快令幾隊敵方的小隊撤走，而且敵人的攻擊並不強，只要隊中其中一機沒有能源，便將其退後，讓另一小隊來接替，這就可以輕易過版。

在過版時應該可以取得配給品——B. S. TypeR、B. S. TypeS、PECKER、GLANS、DIAPHRAGM 1、SCHLONG及DEAD STICK。而且下一版的MISSION 24，便會是之前介紹的TARGIT。



上一期中的MISSION 15——LEKKI NEWPORT，刊出的地圖錯了，所以特此登出正確的地圖：在此向讀者講句**對不起！**

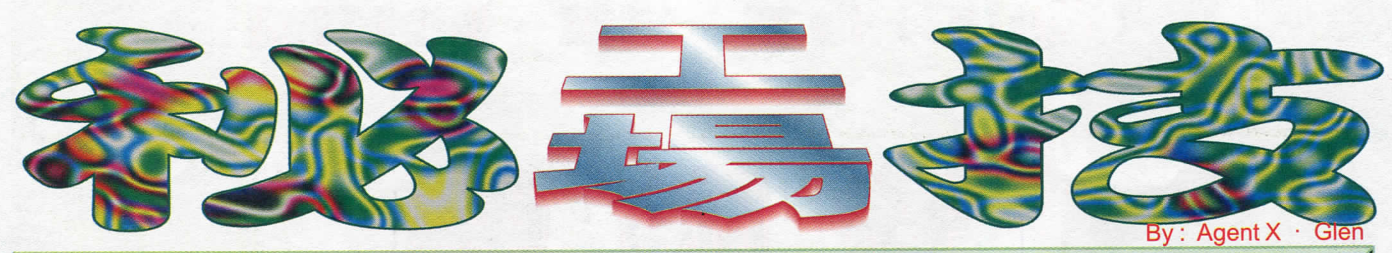







《遊戲誌》嚴重、鄭重、隆重聲明
我哋要
請人
SCORE: 0/20
TIME: 83
HIGHLAND HIGH SCHOOL
如果隨便揾塊磚掟落街都可以掟中幾個嘅，佢一定唔係《遊戲誌》嘅編輯。所以，如果你自問唔係啲好容易俾磚頭掟中嘅人，對電視遊戲有非常了解，我哋極之希望你嚟應徵做《遊戲誌》嘅編輯。
歡迎大家喺每日早上10時至下午6時打電話2380-2223搵鍾小姐約見面試，
我哋會話俾你聽點至可以獲得投身《遊戲誌》嘅機會。
招聘熱線：
2380-2223
警告：唔好隨便掟嘢落街呀！





秘技場

By : Agent X · Glen

1級猛料 使用中BOSS－曉　武藏

遊戲：～幕末浪漫～　月華之劍士
機種：街機

在人物選擇畫面中，輸入：C掣六次、B掣三次、C掣四次，之後便會有一聲音效，表示成功。不過，玩者必須盡快輸入上述指令，因為遊戲中只會有三秒去讓玩者去輸入指令，否則便需再重新輸入了。

昇華對應必殺技
←↙↓↘→＋A
必殺技
↓↘→＋B
→↘↓↙←＋B
（儲氣）按著A掣
超奧義
↓↙←↙→＋AB同按
潛在奧義
→↘↓↙←×2＋B



■ 隱藏人物－曉　武藏。



■ 儲氣。（按著A掣）



■ 潛在奧義。

1級猛料 發現！初心者MODE

遊戲：侍魂～SAMURAI SPIRITS～
機種：街機

玩者只要按著START掣來開始遊戲，便可進入「初心者MODE」。當中，玩者會享有「AUTO GUARD」及「AUTO怒爆發」。不過，若玩者以「初心者MODE」與另一位用「NORMAL MODE」的對手進行對戰，而又能擊敗對手的話，玩者的「初心者MODE」便會立即解除，返回「NORMAL MODE」。此外，玩者的「初心者MODE」只有夠使用首兩戰，當玩者成功進入第三戰時，「初心者MODE」亦會自動解除，返回「NORMAL MODE」。



■ 「初心者MODE」－霸王丸。



■ 對戰勝利，「初心者MODE」亦自動解除。

2級勁料 改變遊戲速度，得意OPENING

遊戲：TWINKLE STAR SPRITES
機種：Sega Saturn

改變遊戲的速度：玩者只要將「SEGASATURN MODE」打爆，而且可以選擇在任何難度上進行。完成之後，便會發現在「OPTION」中，增加了一項名為「SHORIOCHI」的設定，選擇"CUT"就可將遊戲的速度加快。

得意OPENING：在標題畫面出現之前，會有一個「ADK」的LOGO，以及主角會由右至左飛過畫面。不過，若Saturn的內藏時間為1月1日或12月25日的話，這時的畫面便會出現變化，十分有趣。



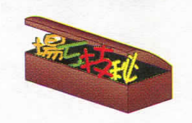
■ 遊戲速度加快，更加刺激。



■ 12月25日，聖誕快樂



■ 1月1日，新年進步。



1級猛料 超級球員

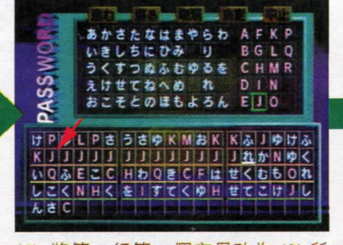
遊戲：創造職業球會 2
機種：Sega Saturn

提供：湯家良

很多時候，大家都會發現年輕球員的能力值，在初期時是較低的。不過，現在就有一個非常有用的方法，將球員的能力值提昇到極限：



(1) 首先，在標題畫面中進入PASSWORD VS中，選擇觀看欲提昇能力球員的Password，再按B鍵退出。



(2) 進入Password登錄中，會發現(1)球員的Password已存在，這時記下第一行尾四的字母。

(3) 將第二行第二個字母改為(2)所記下的字母，按START。若不成功的話，便繼續將第三個字母改為(2)所記下的字母，如此類推。

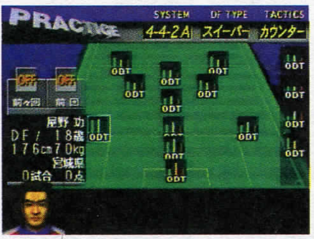


(4) 成功的話，便將之紀錄；再進入遊戲中的人事，選擇Scout中Password選手，買入之前所更改球員。(身價起碼要17億或以上)

各位讀者留意：由於同一球隊並不能夠出現二位同名同姓球員，故此在購買超級球員前，應先將隊中同名者解僱才可。



■未修改球員Password前的能力。



■18歲竟有如此能力！



若果各位未能成功的話，可以再嘗試以下方法：將(3)中由更改“第二行第二個字母”，變為在“第二行第二段第一個字母”開始輸入(見圖)。不過，由於改變能力值後的球員身價十分之高，所以大家要有充足的儲備才能購入該超級球員。

注意：各位是可以將已經成功更改的Password選手，進行再次更改。只要玩者繼續將第一行尾四的字母輸入，直到成功。總之，Password中越多第一行尾四的字母，便表示該球員的能力值越高。

1級猛料 兩架同名隱藏戰機－SLAVE

遊戲：雷電Fighter 2
機種：街機

鳴謝：遊戲機城

今次再公開另兩架隱藏戰機的方法：首先同時按著Shoot及Bomb掣（一直不放），之後按Start進入戰機選擇畫面，再指向“？”，然後將方向桿拉“右”，按Bomb掣（即將Bomb掣放開，再按回Bomb掣），成功的話便可使用SLAVE了。

至於另一架SLAVE的使用方法和上文差不多，但須將方向桿由拉右改為拉“右下”。兩架戰機的外形一樣，但Bomb則有別：前者是擴散型；後者為一團火。此外，他們的輔助機的外型也一樣，所以在控制上是較為困難的。



■此機的Bomb是擴散型。

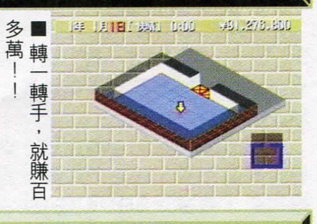


■此機則為大火團。

2級勁料 創意無盡，金錢無限

遊戲：便利店時代 2
機種：PlayStation

玩者先讀出一個可賣遊戲軟件的紀錄(沒有也可，但其回報率最高)，在遊戲中選擇「店舖改築」，然後選最小的店舖(因遊戲開始時，只能建設小店舖)。之後，用「新規配置」將店舖內所有空間用最貴價格物品填滿(見圖)，完成後用「內裝保存」將店舖設計紀錄。好！重新開始遊戲，當進入設計店舖畫面後，用「內裝讀入」取回之前的設計，然後用「賣卻」將店內所有物品賣出，完成後便發現金錢有增無減；再取回之前設計紀錄照板煮碗，便可以無限量地增加金錢了。



■看！已將店舖變為貨倉了。

■轉一轉手，就賺百多萬！



3級好料 隱藏隊伍

遊戲：J-LEAGUE 實況WINNING ELEVEN 3
機種：PlayStation

提供：阿東

在遊戲模式畫面中，指向「EXHIBITION」後輸入：↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、X、○。成功的話，遊戲會突然發出一段觀眾拍手的聲音，之後在選擇隊伍中便會出現一隊實力超班的球隊，可惜只限在「EXHIBITION」中使用。



■充滿霸氣的球隊。

3級好料 使用TWINBEE及WINBEE

遊戲：KONAMI ANTIQUES MSX COLLECTION Vol. 1
機種：PlayStation



大家現在可以在《GRADIUS》中，使用TWINBEE及WINBEE了。方法十分簡單，只需要在「GAME MENU」畫面中，按著SELECT鍵來選擇《GRADIUS》，當遊戲開始時便會發現戰機已變成TWINBEE。



■使用TWINBEE，十分有趣。

無責任讀者擂台

兩個熱門話題

本人想談談遊戲界兩個熱門話題，首先是「世嘉取得多邊形賽車視點改變的專利」。很多人將「賽車」二字刪去，誤解為任何類型多邊形遊戲改變遊視點。多邊形其中一個賣點是可即時改變視點，像電影的鏡頭運用，很多公司都有用在他們的遊戲上。如果世嘉禁止其他公司用變視點或收取費用，這些人就認為世嘉十分霸道。他們更誤會世嘉取得所有多邊形專利，推想為其他公司只能為世嘉出遊戲才可用多邊形技術，SQUARE亦要被迫為世嘉造遊戲，PS和N64以後無遊戲玩。

其實多邊形技術並非世嘉所創，最早可能是在工作站開始，世嘉又怎能取得多邊形專利呢？世嘉人員努力發揮創意構思出來的視點改變技術，當然要防止別人照抄。可笑是做賊的無人批評，反說維護自己知識版權是過份。尊重知識版權的日本原來亦興抄襲，如《加米拉》抄《飛龍》，《PROJECT GAIARAY》抄《VIRTUAL ON》，抄得差簡直侮辱原作。

其次想談「舊GAME好玩過次世代GAME」。70年代棍仔打網球GAME或《過橋抽板》在當時便很多人樂在其中，但玩家受到不斷改進的新遊戲寵壞，已不能滿足於這些簡單的遊戲，無論畫面、音樂、遊戲性都要頂班才吸引到我們，甚至怎樣美麗精彩但看多了都會悶的CG OPENING都要求高質素。

有人說紅白機時代有很多創意十足又好玩的遊戲是現代少有的，如《怒》、《最後之忍道》......等，但當中是經過多年累積得來的數量，而且紅白機中亦不乏抄襲欠新意的遊戲，次世代亦有不少充滿創意又好玩的如：《NIGHTS》、《EO》、《TOMB RAIDER》、《櫻大戰》......等次世代發展只有3年，今年年尾開始大豐收，《SONIC R》真的好玩到震，《BURNING RANGERS》、《GRANDIA》、《飛龍SAGA》、《創造足球會2》亦是非玩不可。用發展了9年以上的主機跟只有3年的新機比數量，確實有些不公平。另外次世代有不少是街機移植過來的，對常在街機店流連的人可能覺得少了新鮮感。

紅白機遊戲以平面構成，操作只有兩個掣，較現今的簡單易上手，不論初哥、小孩亦容易領略到這些遊戲的樂趣。相反現今不少遊戲對應很多掣，記出招表都記到頭痛，複雜的操作系統令不少人望而卻步。簡單動作遊戲如《夢工場》、《雙截龍》真是買少見少。鬼咩！格鬥遊戲出極都有人玩，追女遊戲只要人設靚就必定賣錢，各廠為保利潤費事冒險在3D多邊形盛行的今天，很少願意出2D過關式遊戲，只有TREASURE仍不斷在2D世界尋求突破。

若說創意，有幾多間廠會學WARP夠膽出《REAL SOUND》？世嘉亦是不斷創新的公司，像SONIC TEAM將我們小孩時發夢會飛演變成《NIGHTS》，AM3造出嶄新對戰系統的《VIRTUAL ON》，加入進化系統及電影氣氛的《飛龍2》，這種大哥風範確實為遊戲界樹立榜樣。

最後是現今很多人玩翻版或雜誌編輯接觸遊戲太多，有些遊戲可能像聽歌般慢熱，越玩越好玩，但太多遊戲玩，根本沒有時間深入研究及花心機去爆機、重玩多次。很多只玩了半小時便變成收藏品，以前買一隻遊戲回來會玩足半個月甚至半年，像《孖寶兄弟》、《俄羅斯方塊》等。在此請各位珍惜和尊重每隻用心製作的遊戲。

JONNY上

《EINHANDER》詳評

教主：

你好！幸得幕後黑手先生在貴刊64期刊登了我的來信并對我所提的問題都作了詳細的回答，使我知道內地讀者也可向貴刊的《懊惱GAME你教》投稿。因此，在這裡先清教主替我向幕後黑手先生說聲“多謝”。看了最近十來期的《遊戲誌》，“讀者評壇分類”中都沒有評STG。因此我就想“開一開歷史的先河”，對最近SQUARE推出的《EINHANDER》談一談本人的感想。

我認為《EINHANDER》設計得相當不錯。首先，片頭做得很出色，體現了SQUARE在CA製作方面的一貫水準，還有其遊戲方面乾淨漂亮，玩久了不會讓人產生眼花繚亂的感覺。另外爆炸也做得逼真。其次，BGM好聽，臨場感十足（特別是打BOSS時的BGM），還有用交待任務來過場的設計讓人感到故事的緊湊，同時也掩飾了讀盤的時間，最後，BOSS的攻擊多樣化，而自機的武裝則設計得很有創意（至少我本人很喜歡這種創意）。記得以前玩得STG，大多數是儲POWER的，有時儲備了POWER結果在打BOSS時一不小心OVER了，那麼就得靠一杆小槍來“打天下”，自然還可以丟BOMB來過關，可是對於沒有設計BOMB的STG（比如說《GRADIUS外傳》來講，要過關可是一件不容易的事，而《EINHANDER》的設計則杜絕了這種情況發生。當然，這遊戲也有缺點，我覺得它的難度設定得有點不平衡，最後一個BOSS幾難打，而前面的BOSS又幾好打。

（PS：仲有一個優點，上面忘了說的，就是有隱藏路徑和隱藏武器，便得耐玩度大為提高）。

以上就是我對《EINHANDER》的一點拙見，再一次感謝幕後黑手先生能刊登我的信，同時對於GPM即將推出《BIO HAZARD 2》的攻略先修VCD感到興奮高興，因為這無疑貴刊的一個飛躍，但又感到少少的遺憾－如果貴刊的《KOF' 97》和《街頭霸王2 nd IMPACT》的攻略也能制作成攻略VCD就好了，因為這樣做能更加直觀地表現出格鬥GAME攻略中的出招和連續技的情況，同時也避免了因排版疏忽而導致的圖片錯誤或圖片順序顛倒的現象（以上兩種現象在貴刊的《KOF' 97》攻略中時有發生），希望貴刊以後能以VCD形式來創作格鬥HOT GAME的攻略。（比如說《KOF' 98》）

祝GPM各工作人員聖誕快樂，新春新全象。GPM龍馬精神，銷量！

一“半途出家”的GPM忠實讀者上

97.12.27

話說現世代（在下認為現在已不算次世代吧）一役中，PlayStation已大敗同期對手SEGA SATURN和後起之秀NINTENDO 64。正當大局已定之際，SEGA竟取得CG技術的專利！相信現今3D遊戲皆不能缺少此元素吧。那麼SEGA會否藉此一覺反擊SONY成功呢？

說實的，一個遊戲第一個能夠吸引人之處，相信多是畫面了。道理很簡單，因為若你未玩過一個遊戲之前，是很難知道那遊戲的遊戲性好不好的，相反單看一小段DEMO畫面，已能使看者大為感受到畫面上的好與壞。SEGA此舉相信是要吸納非SEGA迷的加入。

但畫面再好也只是表面，好的遊戲性才是真實力。就以PS遊戲《PARAPPA THE RAPPER》為例，此遊戲沒有強勁的3D畫面作號召。但其獨特的玩法吸引到大批非機迷（尤其是女性），使其銷售量不斷累積。在下敢說，這些是真正能夠提昇主機銷量的因素之一！

因此而見，遊戲好玩與否與2D或3D無關，希望各位玩家們或生產商不要本末倒置。

BY極樂死神

（題外話：阿三杉淳先生，我都試過買到「見本盤」呀！而且係店員親口承認...）



《TOMB RAIDER2》

本人今次想評論的遊戲是大眾期待的《TOMB RAIDER2》。

這遊戲的日版將在明年一月才推出，但是它的美版已經推出了！！

在上一集，無論羅拉在冰天雪地，還是萬分酷熱的地方，她穿的衣服還是一模一樣，沒有變的。但在今集中，她在冰天雪地時會穿上厚衣服；在水中會穿著潛水衣。替遊戲增添了不少樂趣。另外，在今集中，羅拉能夠使用照明彈，實在令玩者能夠清楚地尋找秘密。最後我要讚一讚這個續集中，非常緊湊的機關。若走慢一步，也會死在機關中呢！！

本人評分：9.5分

(0.5分扣在它的音響配合得不是太好！！)

長期讀者
黑超殺手上

《音樂小說創作室2》

如果你有看第19期《遊樂誌》的「自由GAME評」，但不看在下寫的那一篇(排在最後的那一篇)劣文的話，今次又可以不看以下的劣文：

ASCII的「創作系列」在PS上的最新作《音樂小說創作室2》在下已經體驗過了。今次有幸買到此作實在難得，因為前作太冷門...

說回正題，今次的樣本作品有4個之多。除開發部的作品外，也有《FAMI通》(某已停刊中文GAME書的「原版」)編輯部及DJ伊集院光的作品，可說是十分豐富。

設計方面，今作加入了動畫式造型人物，適合用作非驚慄性的作品，這軟件也對應《音樂創作室2》，玩家可以一試吧自己所作樂曲用作小說的BGM呢！

PS，點解《音樂創作室2》要到98年1月先出？嗚...



佳作獎

BY 珊珊

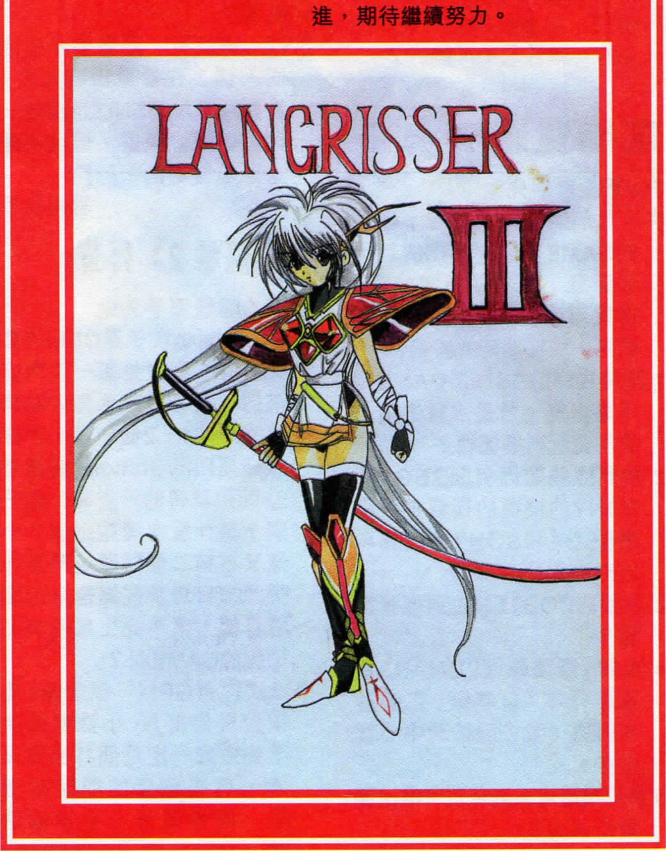
予定三月發售的《DEAD OR ALIVE》(PlayStation版)會否是珊珊的一個選擇呢？



優秀作品

BY WONG SHUK KING

用鉛筆起稿時不宜太大力，美術字和人體構圖看來要多加改進，期待繼續努力。



電視遊戲信箱

黑手有話說……

各位好嘛？新年快樂！黑手唔經唔覺都做咗一段日子嘞（雖然俾水龍前輩嘅信都重好多……），唔知大家覺得黑手做成點呢？黑手自己就……唔覺意口水多咗，都係唔講咁多「肺腑之言」嘞，乖乖地答多兩封信罷啦！

開門見山……

我也是第一次寫信，希望請你幫我解一解這條問題：

1.在《夢幻模擬戰4》中妮露和積茜嘉是不是不可以向她們表白的？

宇仔祝

你們全部財運享通，新年快樂。

宇仔：

雖然開門見山是件好事，但下次還是請你寫上上款……好嗎？

1. 妮露是可以的；不過手頭上的友好度表中沒有積茜嘉的份兒，加上她是光之女神的化身，應該是不可能的了。

幕後黑手

落街買新嘢……

TO 幕後黑手先生：

本人是前幾期的新讀者，你們的GAME PLAYERS的料十分滿意，尤其是新增的「落街買新嘢」專欄，以是我的問題，希望能夠解答我。

1.請問現時的SS原裝GAME是不是水貨，若是水貨的話，會不會玩到傷機呢？

2.你們經敘報道有關SEGA和SONY的機種的情報是不是由SEGA和SONY方面報導出來的？

3.遊戲的POSTER在那裡有得賣？

4.請問《魔法學園LUNAR》漫畫單行本（日本版）在那裡有得買，我去過信和中心都沒有。

5.夢幻模擬戰系列有沒有推出漫畫或VCD？

祝GAME PLAYRES一期再一期足料。

讀者豪鬼

讀者豪鬼

1.其實兩者都有；水貨不是冒牌貨，而是非正式入口（平行進口）的原裝貨，品質上沒有分別，當然不會對硬件構成不良影響（但會影響授權代理商的利潤）。

2.有部份是。

3.在一般動漫畫精品店也有售，例如「雨就旋」、「逸桐」、「隸」一「腩」隊……

4.可以到日資百貨公司的圖書部看看。

5.VCD就沒有，漫畫多半是些同人誌，在香港比較難找（據說在較早前ENIX也出過一期完的短篇漫畫，但也不是漆原志智畫的……）。

幕後黑手

《盜墓者2》行貨……

親愛的幕後黑手先生：

您好！我叫小夜子是GPM的忠實讀者，這次是第一次寫信來的，真希望黑手先生能夠解答小妹1，2個問題。小妹想知道PlayStation《盜墓者2》同那現時的行貨有什麼分別？為什麼會遲些出呢？小妹又有第二個問題，黑手先生您整日教那些寫信來的讀者打機，黑手先生您何來有這麼的GAME呢？

小妹次次買GPM，都會睇「電視遊戲信箱」，小妹覺得黑手先生您一定是個打機的天才，有些讀者的問題這麼難，您都識答，小妹都話叻！

祝「GPM銷量上升！打機一日好過一日」

小夜子上

小夜子：

《盜墓者2》的行貨應該在1月22日才推出……至於不同的地方在於……抱歉還不太清楚。只知道日本版有配音和旁白（日文、且香港的是亞洲版，不關我們的事，嗚嗚）。至於黑手的GAME嘛，工作上用到那些全都是公司遊戲庫　的原裝正貨。至於「叻」嘛，黑手可不敢當，只是盡自己本份（／能力）而已。

幕後黑手

一出我就買……

DEAR 幕後黑手：

希望你能刊登此信，我是你的讀者。我從22期便覺得非敘好看，所以便從22期起一期不斷地買直到64期仍然有買。所以我極力請你能為我解答下列一些問題及刊登在《GAME PLAYERS》上。

1.《浪客劍心——明治劍客浪漫》這隻GAME我玩了一整天也甚麼也玩不到，能否刊登這隻GAME的攻略？

2.我想問《TALES OF DESTUTY》這GAME一出我就買，可惜，只能用主角行走及控制他作戰，完全不能控制到同伴的作戰及行走，令我感到十分失望，如果黑手先生你有一些辦法能控制其他同伴的話，請你刊登方法把，這GAME這麼好玩，一定不只有我一人想知。

祝《GAME PLAYERS》的銷量越來越好。

忠誠讀者

Pochacco

Pochacco：

1.由於篇幅關係，《浪客劍心——明治劍客浪漫》是不會做攻略的了，不知「幕末浪漫劍客（被）人斬拔刀齋 KOTARO」（笑）寫的介紹對你有沒有幫助？若有甚麼問題歡迎再來信。

2.據悉是不能控制到同伴的，但若有方法用到的話一定立即報導。

幕後黑手

買咗本名叫《心跳回憶》嘅「鹹」書

編輯先生：

本人打戲多年，希望能請教你一些問題，唔該。

1.我係玩PlayStation架，係《街霸方塊》入面，我打爆咗STREET PUZZLE模式，用EXPEIT MODE黎爆機，爆機畫面最後會有全部人物企係度，但係點解有十二個人嘅，有個人好似（道士）咁嘅樣，邊個嚟架？有冇得用呀？

2.我係玩《心跳回憶對戰PUZZLE》時，打爆咗詩織，但係點解在回憶模式中，冇回憶睇嘅？係咪SAVE咭唔夠位呢？

3.我男朋友有部SEGA SATURN，我聽人講話SEGA有好多「鹹」GAME，係真唔係呀？

4.我近日買咗本名叫《心跳回憶》嘅書，封面用晒心跳回憶的主角，但原來只係一本「鹹」書，除咗第一版有《心跳回憶》四隻字，同女主角抄人地「鏡魅羅」個名之外，就同心跳回憶完全無關。其實《心跳回憶》有冇出過書呢？

PS希望心跳迷千萬不要上當！仲有呀，本書冇出版社地址架！追究都冇用。

奇女子上

奇女子：

1.普通人物＋隱藏人物PRINCESS DEVILOT三人眾＋豪鬼＋火引彈＋御札（LIN LIN鈴鈴）所以有12人

2.有可能，但你沒有説明詳細情

況，所以這只是估計。
3.假的——（現在只能）三點不露。比較性感的偶像DISC雖然不少，但不算「鹹」GAME吧？
4.正式的漫畫就沒有了，小說就有；另外有不少同人誌（有正經的也有H的），不過在香港不容易找到。
P.S.那是無良老翻書來的（重可能係翻H同人誌嘅）
幕後黑手代答

邊款平啲？

TO：幕後黑手先生：
你好！本人希望你能解答我以下的難題：
1.HI SATURN. V-SATURN AND SEGA SATURN，邊款平的，大約幾錢，在哪裡買？
2.《J-LEAGUE創造職業球會2》是不是SEGA的專利品？
3.本人很想玩《J-LEAGUE創造職業球會2》，但本人只有PlayStation？
4.本人覺得SS正的，因為CAPCOM替它製造4M RAM帶，又在SS上推出《X-MEN VS STREET FIGHTER》等正GAME，你又覺得怎樣？
5.PlayStation有無一些GAME類似《J-LEAGUE創造職業球會2》？
6.SEGA會否把自己推出的GAME，如《J-LEAGUE創造職業球會2》移植到其他家用機上？
7.貴刊的《PLAYER悆CHOICE》獎品PlayStation，可否改為SATURN一部？
8.貴刊可否介紹多的足球GAME？
9.足球GAME用真實球員名，用不用向FIFA申請，因為大多GAME都沒有？
10.PlayStation的4打掣大約幾多錢？
11.本人十分掛住SFC的《聖劍傳説3》，SQUARE，會否把它改為3D移植到PlayStation上？
12.幕後黑手，你是看完每一位讀者的來信，覺得問得好，才刊登出來，還是在來信中抽出幾封來信登出來，你是前者OR後者？
13.以下的足球GAME幾時推出：
（1）《FIFA 98》（2）《ADIDAS足球》（3）《J-LEAGUE ELEVEN 3》
14.N64的KONAMI的足球（國家隊），會否移植在PS上？
15.《X-MEN VS STREET FIGHTER》，《VAMPIRE SAVIOR》，《MARVEL SUPER HERO VS STREET FIGHTER》，會否移植到PlayStation上。
16.PlayStation的2D效果真是這麼差，連CAPCOM都放棄嗎？CAPCOM會否替PlayStation設計4M RAM帶？
17.KONAMI的足球GAME，多數一秒多少格？
18.現在，一部N64，大約多少錢？（當然連2個手掣，個火牛，和其他線）
本人都知道自己太問題，希望你能一一解答，和能刊登本人的來信，THANK YOU VERY MUCH！！！
祝貴刊事務蒸蒸日上！
FROM：朗拿度

朗拿度（嘩！大明星！）：
1.如果只計平的話，應是SEGA SATURN，$1100左右，但黑手不太清楚最平是哪兒……（因為黑手斅不能「行云」每個「場」）
2.不是專利，但SEGA自已開發的遊戲不會這麼容易移植到其他機種上的……（何況是競爭對手？）
3.不知你有沒有個人電腦？其上的同類型遊戲多得數之不盡呢！（水準絕不在SS之下的）
4.其實RAM帶的出現就是因為SS本身的機能不足之故。不過站在玩的立場還是不用顧慮這麼多，喜歡玩的話便買吧！（當然，得考慮自己是否負擔得來才好。）
5. 暫時未有（此時編輯部突然同聲：「熱切期待！」）
6.參看2.的答案。
7.曾就此問題向米奇大人詢問，回覆是：如果是SEGA贊助的話就可以……
8.一定一定！
9.是要的，不然就要用假名。
10.你是否指那L形分插器？現在大約百餘元。
11.可惜的是完全沒有消息……（甚至沒有這個打算……）
12.其實兩者皆是；黑手會看完每封收到的來信，每期隨機抽出一定數量，再在其中選取。
13.《1》出咗《2》等陣（延期了！變成了發售日未定！）《3》出咗
14.沒有有關消息，抱歉了。
15. 《X-MEN VS STREET FIGHTER》：會以《X-MEN VS STREET FIGHTER EX EDITION》的名字出現；《VAMPIRE SAVIOR》：難了一點；《MARVEL SUPER HERO VS STREET FIGHTER》：如果《X-MEN VS STREET FIGHTER EX EDITION》受落的話，可能會「照辦煮碗」。
16.如果要同樣質素的話，毫無而問PlayStation要花更多功夫，遊戲商是否願意這樣做呢？以現在來説CAPCOM當然談不上「放棄」，但會否開發這類附件（注意PlayStation的結構和SS不同，不見得一定是RAM咭）嘛……暫時來説，應沒有這類計劃。
17廠方（應説到現時為止的軟件商）沒有公布過有關資料，所有無從考究。據資深足球遊戲玩家（自稱）阿三表示：到現時為止的足球GAME，多數一秒只得十多格……
18.視不同地區價格有所不同，一般大約是$8××左右……
幕後黑手

黑手都想……

幕後黑手前輩：
好開心在63期中，看到前輩解答小妹的問題，感謝！但不幸小妹功力淺薄，又遇到困難，希望前輩打救：
1.SS版的SHIN THEME PARK有沒有什麼秘技？
2.《放課後戀愛CLUB》及《SENTIMENTAL GRAFFITY》的攻略會否刊出？
3.雖然知道你們和《GAME PLUS》一牆之隔，但從很多時候，大家刊出的秘技都有少數相同，難過......？
黑手前輩，其實小妹除了支持《GAME PLAYERS》外，也有支持其他三份講GAME雜誌，始終還是覺得《GAME PLAYERS》內容比較充實，至於其他的則次一級，但其中一本《XXXX WEEKLY》則有少許威脅，因它的攻略寫得不錯，最重要是他們中一位叫「X女」的女孩通敘會寫一些適合女孩子玩的SLG GAME，說實這方面你們真的比較弱！
另外，很奇怪每次你們在一本好書強硬推介《中介紹的好書，》崇X百貨公司的書屋也找不到，很迷惘！近來發現了一本名為「REPLICAN I」的書，是介紹手辦美少女及FIGURE公仔，資料新、圖片好，值得一看！
祝幕後黑手兄越來越俊！
忠心小讀者敬上
97´冬

忠心小讀者：
1.抱歉沒有甚麼秘技，但有一個「奸商賺錢法」：將果汁的價格降低吸引顧客，在有二名以上的客人時將價格調至9999，然後又再減回100……重複多次便可賺取大量金錢。
2.《戀愛CLUB》已刊載中，《S.G.》嘛……（米奇大人日：看情況吧！）
3.大家都是各自工作的，沒有「一稿兩用」的情況啊！而且斅不能人家出了我們便不出吧……
首先多謝妳的意見和來信，有關建議已轉交編輯部考慮；黑手也很希望有一位可愛的女同事啊~~呀！不對不對……是「會寫一些適合女孩子玩的GAME」的同事才對……奈何……
幕後黑手

TEXT: KOTARO

對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立

《VAMPIRE》對日後格鬥遊戲的影響

上回提及，《VAMPIRE》由於採用更需要玩者技術的「目押」技巧，所以認識不深的人，便不能領略過中樂趣，以致於本港其不太受落。或許是出師不利的關係，其後的《VAMPIRE HUNTER》和《VAMPIRE SAVIOR》，雖然在系統和形式上作了很大的改良，例如CHAIN COMBO的達成條件為遷就初學者而變格至連攜組合，行走法則亦更為固定，但對於大部份玩者而言，他們覺得遊戲只是作一了些遠觀不能辨出的改良點，因而斷定遊戲「換湯不換藥」，未嘗研究便將其拒諸門外，令於日本大受歡迎後所推出的改良版《～HUNTER 2》和《～SAVIOR 2》於港幾近絕跡，只有部份遊戲機中心肯返貨。反之，日本那邊廂依然魅力不減，與香港的狀況恰好剛成反比，想信這點即使是開發者和廠商CAPCOM本人亦此料不及。

《X-MEN》系列的演化



■《X-MEN》、《MARVEL》系列的成功，與早期帶給玩者的印像有着微妙的關係

在94年末，CAPCOM利用CPS II着手開發容量高達300M的另一格鬥遊戲，它就是以當年美國大受歡迎之漫畫《X-MEN》改編而成的遊戲——《X-MEN～CHILDREN OF THE ATOM～》，由於遊戲早期表現並不鮮明，令接觸通常格鬥遊戲的玩者，未能習慣其強大的空間感和遊戲之新概念。然而遊戲由於改編自受歡迎的漫畫，而且更有《SUPER STREET FIGHTER II X》中響負盛名的隱藏人物豪鬼，令雖遊戲未致大受歡迎，但至少於玩者心目中留下一定印像。



■《STREET FIGHTER ZERO》、《～ZERO 2》、《～ALPHA》《STREET FIGHTER III～NEW GENREATION～》、《～2nd IMPACT～GIANT ATTACK～》除了持有獨特的新系統之外，形式亦吸收了前兩者的概念而構成

遊言戲語 第五回

by HAJIME少尉

《空想世界漫談——地底世界拉傑斯》

引言

上期為大家介紹過拉傑斯的地理資料時，曾提及過有關鍊金學、魔法，這次繼續大家詳細介紹這個《超級機械人大戰》系列的原創世界的歷史、文明和科技吧！

劍與魔法的世界……

拉傑斯的文明發展遠較地上為早，在5萬年前已經有都市級文明出現；在外觀上充滿中世紀歐洲風格，建築華美；基於自然調和的信條，多用上曲線裝飾。雖然表面上文化水準似乎停留在中世紀般，但實際上科學技術（鍊金術？）遠超過地上，唯一缺乏的只有宇宙開發技術而已。

魔裝機神與魔裝機……

魔裝機是神聖萊茵古蘭王國為應付「魔神會侵襲萊茵古蘭……」的予言，委託鍊金術協會製造的汎用人型兵器。魔裝機全部共有16部，其中和四大元素精靈達成契約，有自己的意志，受其加護的四部擁有最強力量，被稱為魔裝機神。魔裝機是魔法與鍊金術的結晶，以永動機提供動力、魔法力作能源、氣為操作媒介；裝甲材料是不存在於地上，能對人的心作出反應的稀有金屬奧里哈林；操者（駕駛者）的「氣」越強，越能發揮魔裝機的性能。

精靈和神……

在拉傑斯中，精靈並非信仰，而是實際存在的事物。她們擁有自己的意志，是智慧生命的意識集合體，在古代更有傳說的精靈王出現。而信仰方面，主要以創造神 基索斯・古拉基奧斯（ギゾース＝グラギオス）、調和神 勞札莫・拉斯菲特（ルザモノ＝ラスフィトート）和破壞神 施華・倭格勞斯（サーヴァ＝ヴォルクルス）。其中只有破壞神有充分証據証明其確實存在；而據説這些「神」乃人類出現前，太古時代智慧生命體的殘留思維（怨念？）

拉傑斯精靈一覽表

大地系

位階	精靈（魔裝機）
聖位	「闇」
高位	「大地」薩姆斯ザムージュ（ZAMGID ザムジード）
低位	「森」迪亞羅斯ディアノス（迪亞保羅ディアブロ）
	「岩」菲尼爾フェニール（芬達フェンター）
	「砂」拉・雲尼爾ラ・ウェニール（拉・雲達ラ・ウェンター）
	「鐵」（哥拿迪 GOLIATH ゴリアテ）
	「山」（賓迪特ベンディッド）
	「地震」、「花」……

風系

位階	精靈（魔裝機）
聖位	「空」
高位	「風」沙菲斯サイフィス（CYBASTER サイバスター）
低位	「龍巻」戈力古ギオリック（戈勒斯特ギオラスト）
	「陽炎」積洛古ジャノク（積奧蒙ジャオーム）
	「砂嵐」梳尼特ソレイド（穌格迪ソルガディ）
	「鎌鼬（真空）」（阿基特アゲイド）
	「北風」（戴安ダイオン）
	「春風」、「台風」、「雲」……

炎系

位階	精靈（魔裝機）
聖位	「光」
高位	「炎」古蘭巴グランバ（GROUNVOLL グランヴェール）
低位	「雷」加蘭沙ガルナンサ（加格杜ガルガード）
	「電光」迪因涵ディンハイム（迪因科斯ディフォース）
	「熱風」謝爾茲ジェイチ（謝法ジェイファー）
	「熔岩」（巴科姆バフォーム）
	「不知火」（列普拿勒リブナニッガ）
	「煙」……

水系

位階	精靈（魔裝機）
聖位	「刻」
高位	「水」格多ガッド（GADES ガッデス）
低位	「冰」富爾殊フルイッシュ（法古ファルク）
	「霧」拉斯姆ラシーム（拉斯托ラストール）
	「雪」剎那ザナ（薩茵ザイン）
	「泉」（蘿絲・妮ノルス・レイ）
	「川」（傑多拉ギルドーラ）
	「湖」（京煞斯ギンシャス）
	「雨」……

*（）內為受其加護之魔裝機



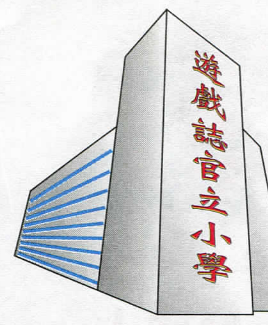
■倩尼亞公主和蒙妮卡公主的愛機「蘿絲・妮」。原型是未符理想，沒有成為16部「正魔装機」之一的「蘿絲ノルス」

■倭格勞斯的本體，在《EX》中被白河愁消滅



■破壞神的分身，封印在拉傑斯各地的邪神

■受倭格勞斯的使徒，「魔神官羅素・洛耶」指揮的怨靈——死靈裝兵



遊戲誌官立小學

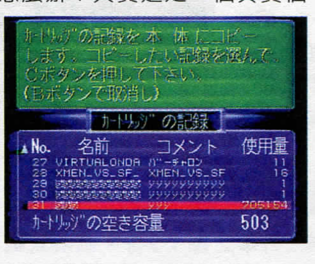
Game Players Government Primary School

教師：阿三先生　　同學：阿莫、阿霍、阿斯

SATURN 記憶卡「失憶症事件」（PART 3）

問題三

上一堂前問過大家，發生如圖中的奇怪情形，應該怎麼辦？其實這是一個真實個案，為令各位同學更了解整件事情的來龍去脈，不如先聽聽受害者的親身講述事件發生經過，再請同學們回應解決方法。



以下是阿星同學的個案：

我買了一張新的SAVE CARD，用了一陣子後問題出現了。那張記憶咭內的容量有三千幾無故失蹤，更有GAME SAVE變質，是幾日前才發現的。例如在《心跳回憶》，有一個SAVE的容姿和習學竟有成億，而其他全部是零，我又在重看爆機畫面裡看到一個很想要但又從未有過的SAVE，那就是館林見晴的SAVE。為何會有？就是從那變質的SAVE得來的。照樣可以看，沒問題，但我都不敢再看。現在我已不用那張SAVE CARD，我想問我的SAVE CARD是否有「病毒」，是否需要將卡內記憶完全清洗？

A.）阿莫同學的答案：

「當然係先將啲重要嘅遊戲記錄SAVE去第二度，然後再將SAVE卡重新『初期化』，O.K.之後就抄番晒啲記錄，就可以用番張卡啦！不過實在太麻煩，如果唔係迫不得已，點都唔會咁樣做。」

B.）阿霍同學的答案：

「無端端多咗個館林見晴嘅SAVE，咁着數，繼續照用！」

C.）阿斯同學的答案：

「呢種情況我都有試過，經驗話俾我聽，只需要將啲花晒嘅、唔正常嘅記錄洗清光，之後就可以恢復照常。其實就好似電腦一樣，遊戲機一樣會有「病毒」，總之有害嘅就要全部殺清，咁就一勞永逸啦。」

分析

選擇答案A者：

一百分！的而且確，阿莫同學所提議的無疑是最安全的一個方法，不過亦會是最麻煩的一個方法。皆因SATURN主機並無SAVE卡兩張同時抄錄功能，只能將所有遊戲記錄抄至主機內。一部主機的內置記憶容量為489，但SAVE卡最大記憶容量為7987，結果唯有每次小量小量的「搬DATA」，非常費時。若果SAVE卡內有如《設計衛門2》等記憶容量大於489的遊戲記錄，根本無處容身，實在非常悲慘。

選擇答案B者：

一個很想要但又從未有過的SAVE突然出現，雖然是非常難得，但有否想過他朝有日，所有記錄突然化為烏有的悲慘情境，有如計時炸彈一像發生在你身上？零分！

選擇答案C者：

唔……將變質的記錄清除來恢復正常也是一個方法，但有一個致命的缺點。就是將不正常嘅記錄洗光後，有可能連帶正常記錄都不能開啟，皆因被洗去的極有可能是其他記錄的其中一部分？！可能你好運未試過出事，但可以告訴你，這只不過是治標的方法而已，要使其回復正常就只有一個——「大清洗」。況且從未聽過遊戲機會有「病毒」出現，實在聞所未聞。今次……只得四十分！



咦？又夠鐘了，唯有留待下次繼續吧。臨落堂前又問大家，究竟SAVE CARD要怎樣插才是最「正」？答案下堂交。ANY QUESTION？無問題今堂就到此為止。GOODBYE CLASS！

街頭GAME霸王

文：ZAC

大家覺得《業務機戰隊EX》點呀？不妨來信反映一吓喎！

幾時有得睇「新・超級幾廿人大戰」？

唔知大家係咪好似小弟咁，等緊CAPCOM隻《MARVEL VS CAPCOM～CLASH OF SUPER HEROES～》？今次啲人物多到喊（計埋「第三人物」），而且又有好多好出人意表嘅CAPCOM人物，好似ROCKMAN同《CYBERBOTS》嘅男主角阿JIN，而MARVEL方面，啲人物都好新吓，尤其是今期個「大佬」，如果有睇開MARVEL漫畫嘅讀友都會嚇一跳。至於幾時出嚟嘛……聽聞話1月中出，但係小弟相信就算遲極都應該會喺農曆年左右出，等大家朝早拜完年下晝就可以去玩。唔，大家唔使等太耐嘞。如果想知更多關於哩隻GAME嘅資料，可以睇吓我哋嘅《業務機戰隊EX》第二期嘅介紹（此乃廣告），仲有招表添。



■出嚟！出嚟！

■有咁多人，你會揀邊個？

唔聲唔聲話出 GAME

世嘉唔聲唔聲突然話出哩個《FIGHTING VIPERS 2》，雖然家陣只係公布咗好少嘢，但係都有唔少料流咗出嚟。例如話今集個系統改良咗啦（一定要㗎啦），開發者自稱會令大家可以善用「牆嘅特性」啦，「反技」性質嘅改變咁啦，但係實情係點就仲唔知。今集又加咗一個叫「SUPER KO」嘅系統，性質相信有啲似《龍虎之拳3》嘅「ULTIMATE KO」。而且聽講話今集一開始就可以用上集「大佬」，又加咗兩個人物……大家都係留意小弟及《業務機戰隊EX》以後嘅報導啦（也是廣告）。


■其中一張公開咗嘅圖片，哩個係呀BAHN

唔係剩係日本先至有GAME出嘅！（PART II）

上期先同大家講過話有啲美國同台灣GAME出咗，點知今期仲多台灣GAME，真係「出之不盡」呀（今期《業務機戰隊EX》都有講，仍是廣告）。先睇哩個《LETHAL CRYSTAL》，初時小弟一見到都唔信台灣可以出到啲咁嘅質素嘅街機GAME，跟住就梗係即玩啦，玩完仲要立即返總部話俾黑戰士阿基聽添呀。而哩個《傲劍狂刀》，然話啲公仔就唔係咁靚，而且啲對白又十分難頂，但係總好過台灣上次出嘅格鬥GAME《黃飛鴻》吖（話實，台灣都好似剩係出過兩隻街機格鬥GAME之嘛）。小弟見到台灣啲同胞嘅作品有咁大進步，真係老懷安慰……相信只要嗰邊啲生產商再加把勁，過幾年就可以追到日本嗰邊的街機GAME質素嘞。實在太感人嘞！


■《LETHAL CRYSTAL》嘅畫面，係3D GAME嚟㗎！



■《傲劍狂刀》基本上已經算合格

乜得咁多隱藏人？

大家有冇玩SNK隻《月華之劍士》呀？個曉武藏已經有秘技用，實在強得可以呀佢！詳情睇今期秘技欄（仲係廣告）啦！而CAPCOM隻《私立JUSTICE學園》，家陣大部分機鋪都裝咗超過三星期，即係話可以自由組隊同用到隱藏人物呀校長先生同埋幕後黑手，而且如果大家喺揀人嘅時候撳住個START嚟決定，就可以用都嗰人物嘅隱藏顏色，仲有嘅就係，而家除咗可以自由組隊，仲可以揀埋相同人物嚟用，都咪話唔邪門釘。仲有呀，如果大家用晒兩個隱藏人物嚟組隊，就會有佢哋自己嘅故事㗎（基本上自由組隊係冇故事㗎）。不過最緊要嘅就係，據講如果部機裝咗超過28日，就會有得用《STREET FIGHTER ZERO 2》入面嘅春日野櫻（SAKURA）……唔係咁邪門釘呀嘛……



■兩個HINATA，後面個黃色嘅就係隱藏顏色……



■校長先生嘅故事……

又有得斬人……

不經不覺，我哋等咗好耐嘅《侍魂SAMURAI SPIRIT》終於到咗。今次係SNK第一隻立體格鬥GAME，玩上手嘅感覺唔錯，加上小弟同呀天草四郎當日喺日本玩過未改系統嘅版本，一玩之下真係唔到我哋唔服SNK，系統改咗，招式改埋，連畫面都有改動，真係冇嘢好講。話時話，哩隻GAME當然保持住SNK嘅傳統，唔會冇隱藏嘢嘅……



■呀色呀………

鳴謝：遊戲機城/ 夏日城/ GAME ZONE

價錢平，效果高的遊戲配件——揚聲器？！



文：仁魂
鳴謝：通絡國際有限公司

現在的遊戲玩家十分之講究，除了遊戲本身要好玩之外，亦會花費添置一些良好的音響、影視器材，務求在打機時，有更佳的享受，當然並非所有人可以花幾十萬，甚至幾百萬元，如果你只想用幾百元，便能夠聽到優良的音響效果的話，就應該留意以下的揚聲器。

揚聲器一直都是電腦的配件，不過其實它可以直接接駁其他音響產品，而且亦有不錯的表現，而今日介紹的是由一直專注於出產揚聲器的美國廠商Labtec製造，大家先看看我們的推介。

LCS-2420

- MAX-X 驅動器
- 強勁底音均衡
- 層流循環底音輸出
- 方便的聲量及底音調較
- 活動電子管道
- Subwoofer 動力輸出：20Wattts RMS（3.5W+3.5W+13W）
- 頻率表現：35Hz-20Hz



LCS-2612

- 空間性環迴立體聲
- 節省地方的設計
- 強勁底聲均衡
- MAX-X 驅動器
- 方便的聲量、高音及底音調較
- 耳筒機輸出糟和咪高峰輸入糟
- 動力輸出：20Wattts RMS（4W+4W+12W）



表現又怎樣？

當然要測試一下這些揚聲器有甚麼的優點，分別進行了兩個測試，當然不單以上的揚聲器，我們也找來了其他的同類型產品，例如：YAMAHA的YST-MS25以及AIWA的TS-CD20。

第一個測試是用《SOUL EDGE》強勁的開場畫面來進行。首先，大家都意想不到的是，YST-MS25的表現竟然是最差的一個，播出的聲音有如隔了一重薄紗，不但不清楚，而且感覺有如聽緊收音機一樣，實在難以想像是由YAMAHA推出的產品，於是成為第一個出局者。至於TS-CD20方面，有一定的表現水準，不過略嫌聲域並不夠廣闊，而LCS-2420和LCS-2612，表現的確不凡，聲音比較實在，有濃厚的層次感，尤其是最後說出SOUL EDGE的人聲，更為震憾，兩者之間的分別是，LCS-2612的底音效果較好。



跟後的測試便用PlayStation開機畫面，一直以來，大家也許以為這開機畫面的音效都是平平無奇，可能因為是「日對夜對」的因由吧！但原來一聽之下，卻發現根本是層次十分豐富，由極低音至高音極也有，特別是使用LCS-2420和LCS-2612來收聽的時候，然而從這測試中，能夠發現LCS-2420的高音表現，比LCS-2612的更好。



親身測試機會

經過兩個測試，LCS-2420和LCS-2612果然是美國銷量冠軍，而且價錢也只不過分別是699元及899元。若果你已經有普通的揚聲器，可以只是買入一個編號是「LCS-2408」的Subwoofer，效果會因此提高的，售價也只是港幣499元。



當然在音響方面，大家都比較相信自己的耳朵所聽到的，現在大家有這個機會了，在今個月17日和18日下午4時至7時，在尖沙咀星光行2樓A1&G室，有這個多媒體揚聲器大比拼，到時更能分別清楚這些揚聲器的優劣成敗。

為你介紹PlayStation用VIDEO PRINTER

遊戲配件睇真D

TEXT BY HAJIME少尉
鳴謝：GAME館

PlayStation都有VIDEO PRINTER？

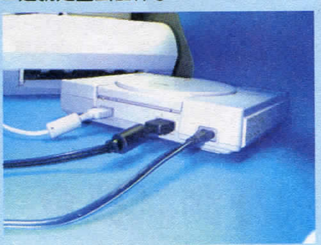
非也非也，其正體為一部名為LEXMARK1000的電腦彩色列印機，不過它隨機附送了PlayStation用文書處理軟件和PRINTER INTERFACE，而透過這些配件便可以將PlayStation的遊戲畫面列印出來了。

構造如何？

基本上和普通PRINTER沒有甚麼分別（因為根本就是一部電腦彩色列印機！），不過在盒內附有一盒由光榮公司製作的PlayStation用文書處理軟件EGWORD 2.0，一個PRINTER INTERFACE（Video Capture對應版），好幾條接駁PlayStation用的電線與及PRINTER INTERFACE用的變壓器（火牛）等物品。基本上只要接駁上PlayStation、電視和電源就可以立刻使用，連SETUP都不用。而在此時少尉才發現，基本上這套系統是可以接駁上任何一款列印機的，因為PRINTER INTERFACE上的插口根本就是普通接上列印機那種！不過既然它是一套過的，就試試這個原版吧！簡單來說它是以一條AV分線將PlayStation主機的畫面訊號傳送到電視和PRINTER INTERFAC中，而PRINTER INTERFAC的訊號則利用雙打線的插頭傳回主機內。


■這就是全套配件了


■全套配件的靈魂——PRINTER INTERFACE（Video Capture對應版）唯一的按鈕Capture鍵就在上方


■竟然是利用雙打線接收Capture下來的圖片，所以好慢~~

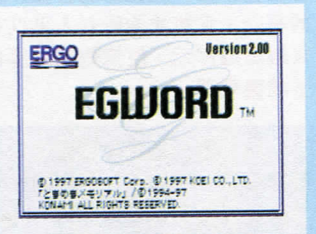
如何「抓圖」？

依說明書所示將設備裝好後，便可以如常地開始遊戲。在想Capture圖片的時候，只要按下PRINTER INTERFACE上的按鈕便可，完成後便離開遊戲。但切記不要關上它和PlayStation的電源。

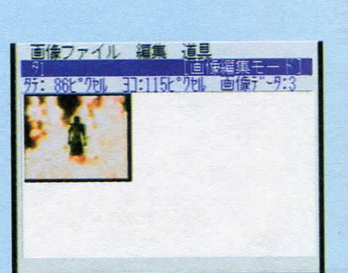

■放好這套設備後少尉的工作枱已沒有多少空位

如何列印？

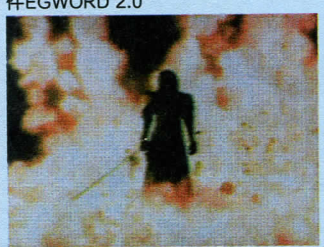
放入專用文書處理軟件EGWORD 2.0然後RESET，開啟EGWORD 2.0。然後在「道具」一項中選「畫像編集」、「新規畫像」讀取PRINTER INTERFACE內的畫像，然後選擇「印刷」便可。



■進入PlayStation的專用文書處理軟件EGWORD 2.0

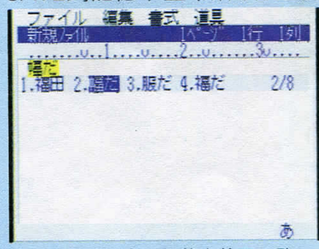


■這樣，選擇「印刷」便可列印出來


■看吧！這就是成品！不過質素就……

其他功能？

電視畫面、數碼相機的影像也可作同樣處理。而這些都只是這個文書處理軟件的其中一項功能而已。其他當然包括打字、寫信，還附有製作賀卡等功能；亦可以將抓下的圖像加工，甚至SAVE到記憶卡上（所需容量視畫像大小不同）。



■不過用手制當鍵盤就辛苦了一點



■即使用14 BLOCK亦未能記錄下最高解像度的圖片

總結：

列印機本身並不差，但可惜Video Capture本身解像度太低（最高只得240×320），印出來的畫像質素實在……加上PlayStation沒有鍵盤，而且全日文的文書處理軟件在香港實在用途不大；如果用來印GAME畫面的話，用電腦會比較化算。







經過連續兩期專題介紹，今期會以「炒雜錦」型式介紹各式各樣的精品，而且不再局限於遊戲產品，各式日美動漫畫、甚至乎STAR WARS等熱門電影的產品，日後亦希望囊括在內。

TEXT: TAZ
PHOTO: 教主、米奇
鳴謝: 千代木超人店、TOKYO EXPRESS



此系列名為「SWR熱血COLLECTION」的鎖匙扣，已經推出第3炮了。今次出場的機械人有(左上起)亞路加Mk.II、SPT力士拿、真·三一萬能俠1、傳説巨神、G高達的大奸角MASTER GUNDAM和主角GOD GUNDAM。(千代木超人店)



此系列《SENTIMENTAL GRAFFITI》已上色公仔的手工極之精美，而且SIZE夠大(有一支1.25汽水咁高)。很多店舖正特價發售，抵過買手辦。(千代木超人店)



記得BANDAI為PlayStation的ARPG作品《雷弩機兵》嗎？BANPRESTO為GAME裏四部主角機推出了兩SET共四款ACTION FIGURE，更附送一SET戰鬥卡。(千代木超人店)



「BOMBER MAN體育」糖果玩具，分為足球、棒球、保齡球和籃球四款，內附「檸檬味藥丸糖」一包。(千代木超人店)



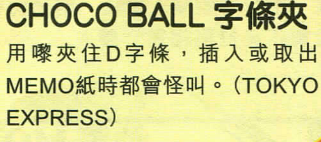






G·O·D係一隻超任年代RPG，不久將來會在PlayStation推出全新製作的REMAKE版，最大特色是由《小魔星》的作者江川達也擔任人物設定。這SET布公仔套裝係特別限定版，數目唔多、好快賣晒！(TOKYO EXPERSS)

佢係CHOCO BALL，唔係SQUARE嘅陸行鳥CHOCOBO，呢隻雀係日本糖果廠「森永」一款朱古力波嘅宣傳公仔，在日本那邊人氣極高，遲吓重會推出PlayStation版動作遊戲，香港有不少型仔型女已經開始收集佢嘅產品。



CHOCO BALL 字條夾

用嚟夾住D字條，插入或取出MEMO紙時都會怪叫。(TOKYO EXPRESS)



CHOCO BALL 匙扣

好多人為咗收集隨糖附送嘅公仔而買入唔少朱古力波，呢個匙扣可以幫你裝住D朱古力波，邊行邊食(咪放喺褲袋！)。(TOKYO EXPRESS)





CHOCO BALL 風扇

印有CHOCO BALL雀樣嘅手提風扇仔，顏色鮮艷。(TOKYO EXPRESS)

黃金書屋

開張大吉 好書硬賣

古語云：書中自有黃金屋，書中自有顏如玉。當然現在的書有時讀了也不會令你得到多少黃金，但愈來愈多書以「顏如玉」為題材就是真的：：：

閒話休提，小弟米奇「幼承庭訓」（阿媽話：「買埋咁多書，不如開間書屋賣晒佢啦！」），自幼立志開間書屋。現在雖然書屋開不成，亦想跟大家分享書中之樂，所以今期開始在此佔一山頭，介紹有關遊戲的好書，而且不分東西。

今期新張大酬賓，一口氣介紹十二本好書，希望大家都明白讀書之樂。

店主：米奇

鳴謝：TOKYO EXPRESS

本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

超級機械人大戰 F 漫畫
（スーパーロボット大戦 F コミック）

出版社：雙葉社

售價：952日圓



顧名思義，一本以《超級機械人大戰》為題材的漫畫。當中以石川賢的兩期完漫畫短篇《真三一萬能俠FIRST CONTACT》最受注目。除此之外書中還有兩篇一期完的漫畫短篇，餘下的部分就全是四格漫畫。

超級機械人畫報
（スーパーロボット画報）

出版社：竹書房

售價：2400日圓



一本不分東西方，不論是在動畫還是遊戲中登場都有收錄的絕極機械人資料圖鑑，內容除了每個機械人逐一介紹之外，還分析了高達等經典機械人的演進，相關的機械人玩具。附有的機械人動畫年表資料相當詳盡。

動畫 MONO 目錄
（アニメ MONO カタログ）

出版社：學習研究社

售價：950日圓



動畫和遊戲迷選購關連商品的目錄式刊物，選擇的題材包括《新世紀EVA》、《魔劍美神》、《少女革命》、《櫻大戰》、《機動戰艦》、《高達》和《POCKET MONSTER》，書中列出了各作品曾推出過的產品並附有彩圖，TRADING CARD也有詳細目錄，甚至連相關的網頁也略有介紹。

RPG MAKER '97 PLUS
（RPG メーカー '97PLUS）

出版社：ASCII

售價：1714日圓

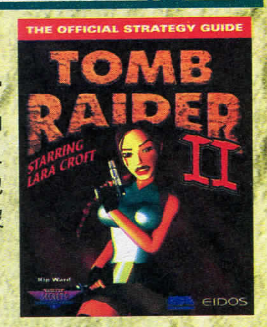


去年中推出的《RPG MAKER'97》的更新版本，隨有一隻CD-ROM，內有「RPG MAKER」和「TECH EXPLORER」的更新版，另外還新增了功能，讓遊戲設計者可以自由設定各種道具的使用效果、裝備後的武器也可以產生特別效果，新增功能還包括設定敵人和NPC的人工智能。此外還附有一批素材集，包括怪獸、地形和BGM等。

TOMB RAIDER II THE OFFICIAL STRATEGY GUIDE

出版社：PRIMA

售價：12.99美元



《TOMB RAIDER 2》的第一本官方攻略本，適用於電腦版和PS版。內容包括各種操作技巧、戰鬥戰略，與及着動文字描寫的攻略法。幸好內容亦包括所有SERECT POINT位置，但就沒有附地圖指引。

幕末浪漫～月華之劍士 劍技總覽

出版社：新聲社

售價：1048日圓



《月華之劍士》的第一本特刊，簡介每一位角色的背景故事和招式特性，並將他們各種普通技、必殺技和防御彈的出招畫面列出來。此外還有各人物的關係表和設定資料集。隨書附送雪和一條明的巨型海報。

ULTIMA ONLINE 公式 GUIDE
（ウルティマオンライン公式ガイド）

出版社：SOFTBANK

售價：1800日圓



跟最近PRIMA推出的《ULTIMA ONLINE》的GUIDE BOOK完全不同的日文《UO》GUIDE，將遊戲中很多技能的工序、各級魔法、道具、野獸怪獸的資料詳細列表，還有各城鎮的介紹、迷宮的地圖等。

'97～'98年版 最新CG軟件購入GUIDE
（最新CGソフト購入ガイド）



出版社：日經BP社
售價：2300日圓

這可說是一本購買3D軟件的指南，裏面詳細收錄了這些軟件的功能分析，而所介紹的3D軟件從最簡單給初學者使用的到最專業的都有，書中有一個簡單的心理測驗幫助大家了解自己的需要。此外書中還有文章介紹一些著名遊戲其實是用甚麼軟件製作CG片段，保證令大家大開眼界。

MEMORY DATA BOOK VOL.1
（メモリーカードデータブックVOL.1）



出版社：SONY MAGAZINES
（ソニーマガジンズ）
售價：1000日圓

如果你有很多遊戲無法爆機，但又很想得到它們的特殊爆機SAVE的話，這本書一定合你胃口。書中收錄的SAVE包括隱藏道具、全角色、最後波士前、最強級數和齊賽道等，真是應有盡有。而所收錄的遊戲就主要是稍舊的如《RIDGE RACER》、《三國無雙》、《ARD THE LAD II》等。

在WINDOWS95上做個GAME
（WINDOWS95でゲームをツクール）



出版社：ASCII
售價：1286日圓

以ASCII出品的「創作室」系列中以日文WIN95為平台的軟件為主題的簡介特刊，收錄作品除了有經已推出的《RPG創作室'95》、《SCREEN SAVERR創作室》和《音樂創作室'95》外，還有三個最新的軟件《射擊遊戲創作室'95》、《2D格鬥創作室'95》和《SRPG創作室'95》的介紹。隨書附送的CD-ROM內還收錄了這些軟件的體驗版或樣版遊戲。

SENTIMENTAL GRAFFITI PORTRAIT COLLECTION VOL.2



出版社：SENTIMENTAL GRAFFITI OFFICIAL FANCLUB
售價：2500日圓

這套畫集中的畫面主題是以十二位《SENTI～》女角來描寫十二個月份的景緻，雖然已在《IMAGE ARTWORKS》中出過，但由於是使用特別的畫紙獨立印刷，有一種獨特的感觸。上一輯由於沒有人留意，所以在香港很少見，這一輯大概會多一點吧？

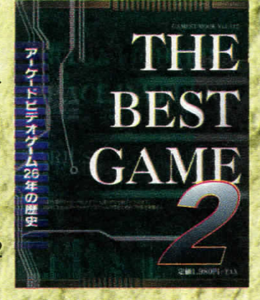
甲斐智久 SENTIMENTAL GRAFFITI IMAGE ARTWORKS



出版社：SOFTBANK
售價：2800日圓

集合直至今年10月為止甲斐智久先生所繪畫的《SENTI～》插圖和人物造型照。每一張圖畫都有他的評語，畫集共220多頁，以透明軟膠套裝好，最好的是書中沒有一張畫是橫跨兩版的，大可以看得舒舒服服。附送大型摺頁海報。

THE BEST GAME 2
（ザ・ベストゲーム2）



出版社：新聲社
售價：1980日圓

擅長於街機的新聲社經過數年，推出新一輯街機總集特刊《THE BEST GAME 2》。內容除了在過去11屆GAMEST大賞中獲獎的遊戲重溫之外，GAMEST編輯部更挑選了一批精采街機遊戲作介紹，此外還有以公司分類的街機年表和《VIRTUA FIGHTER2》等3篇經典遊戲的攻略、讀者投稿，精采街機海報傳單選，絕對是街機迷的經典珍藏。

好書追擊

書名	出版社	售價	預定發售日
EBEROUGE VISIAL MOOK	新紀元社	2200日圓	發售中
電擊姬 VOL.3	MEDIA WORKS	未定	1月31日
東京攻略地圖通販 SPECIAL WITH 秋葉原完全攻略 GUIDE	MEDIA WORKS	1000日圓	1月29日
電擊 PLAY PC VOL.2 動畫 WWW 乘風破浪大作戰	MEDIA WORKS	800日圓	1月29日
SENTIMENTAL GRAFFITI～與回憶共度的12個月	MEDIA WORKS	2200日圓	1月16日
橫田守畫集	MOVIC	2200日圓	1月下旬
CAN CAN BUNNY EXTRA VISIAL FANBOOK	ASCII	1900日圓	1月上旬
TOMB RAIDER 2 PERFECT GUIDE	SOFTBANK	1200日圓	1月
J LEAGUE 創造職業球會 OFFICIAL GUIDE～完全 DATA 編～	SOFTBANK	1400日圓	1月下旬
SENTIMENTAL GRAFFITI OFFICIAL GUIDE	SOFTBANK	1300日圓	2月上旬
SEGA SATURN MAGAZINE 1998年 2/6 增刊	SOFTBANK	580日圓	1月23日
PlayStation 機動戰士 Z 高達設定資料集	SOFTBANK	1800日圓	1月上旬
七瀨葵複製原畫 COLLECTION 神之童	新聲社	2500日圓	12月下旬

慣例！
遊戲誌編集長周年聯席吐談會議
正式舉行！

時間：1998年1月8日寒夜
地點：遊戲誌秘密基地晚宴廳 遊戲誌秘密基地大廣場
主席：米奇
秘書長：仁魂
出席者：AGENT X、HAJIME少尉、JJ、KOTARO、MS、TAZ、ZAC、小健健、山寺良牙、天草四郎時貞、赤目黑龍、阿三、畑山哲哉、神之黃昏、福田

時間如流水般逝去，轉瞬間便已踏入1998年，而今年度的《遊戲誌》吐談會亦於日前舉行，至於這次大會的主題是「1997年電子遊戲界大事」，上一年遊戲界的確發生不少十分重要的事情，那麼在一眾編輯的心目中，又有甚麼事情使之難忘的呢？

1997年十大大事回顧

早前《遊戲誌》內部已經廣發英雄帖，希望眾編輯從上年遊戲界發生了的芸芸大事，選出最重要的頭十位，在吐談會舉行當日，經過簡單卻又謹慎的點票工作之後，竟然有十二件大事打入大榜之中。(真是好像某音樂頒獎典禮！）詳細資料如下：

名次	事件	票數
第一位	《BIO HAZARD 2》翻版閃電推出市面	19票
第二位	SEGA與BANDAI合拼計畫告吹	17票
第二位	遊戲周刊誌湧現	17票
第四位	傳聞SEGA和MICROSOFT合作推出次代遊戲	14票
第四位	SEGA取得立體遊戲視點專利權	14票
第六位	海關修訂翻版、水貨、製造CD法例	12票
第六位	《POCKET MONSTER》動畫疑引致多人癲癇	12票
第八位	《FINAL FANTASY VII》銷量突破500萬隻	10票
第九位	PlayStation主機全球銷量突破2000萬台	9票
第十位	遊戲廠商開始重視亞洲市場	8票
第十位	遊戲機中心轉型	8票
第十位	體感遊戲大行其道	8票

最重要的大事

說回舉行那天，當大家享受了豐富的晚宴之後，便隨即聚集一桌，準備展開這一次歷史性的聯席吐談會議。



首先由主席公告選舉結果，果然聽罷，眾編輯立刻議論紛紛，似乎不吐不快，於是給大家發表個人意見的機會，說出認為十大之中，那一項是重要的。好！赤目黑龍，由你開始吧！

赤目黑龍：最在意的是SEGA與BANDAI合拼計畫告吹，上年消息傳出之後，大家還非常之雀躍，認為及冀望會有很多有趣的軟件出現，但現在突然終告告吹，使我感到極為失望。

AGENT X：《BIO HAZARD 2》翻版閃電推出市面為重要的，因為已有香港雜誌和日本廠商進行合作，但竟然也有這一種翻版出現，感到有點奇怪的。

阿三：我會選擇遊戲周刊誌湧現，這一事反映出很多人已經留心遊戲界方面，就連我的朋友亦會詢問有關的情況，我估計市場上可以消化不同類型的遊戲雜誌，不過可能會有一本周刊誌結束。

天草四郎　時貞：感到體感遊戲大行其道比較重要，無疑這一、兩年街機方面有些滑落，可能由於不少遊戲會很快移植到家庭機，體感遊戲的出現，使人們再次走入遊戲機中心，而且不少類型的遊戲也借此出現，這在家中沒法玩到的，例如賽馬、划艇等等，幾好。

ZAC：我同意天草，因為那感受是不同的。我也重視《BIO HAZARD 2》翻版，在公司立場來說，當然會留意啦！因為影響我們，再者，今次情況亦都實在太過份。

小健健：傳聞SEGA和MICROSOFT合作推出次代遊戲。我個人覺得消息來得太快，加上與BANDAI合拼計畫告吹，使大家對它的信心有所動搖，雖然若成事是很好的。

KOTARO：我會選擇遊戲周刊誌湧現，除了使同業愈來愈專門之外，很多雜誌亦開始有遊戲方面的報道，人們接觸這些資訊的機會增加。

HAJIME少尉：比較着重體感遊戲那一項，相信我們想不到的種類也許將會出現，而且由於種種原因，大家很難在家用機中感受得到。

TAZ：都是SEGA和MICROSOFT合作傳聞，因為MICROSOFT已是電腦界的大哥，相信這主機不單是玩遊戲



那麼簡單，應該也有其他的用途，例如INTERNET方面。

神之黄昏：《BIO HAZARD 2》翻版一事，可以看出價值觀已有所歪曲，不少人以為玩翻版是一件很普遍的事，反而玩正版的只屬高檔的行為。還有SEGA和MICROSOFT合作，這部主機應該與電腦無疑，若是如此，有可能把電腦遊戲帶回家用機方面。

畑山哲哉：在日本大眾化的傾向愈來愈強烈。不單只是PS，SEGA BANDAI和微軟，以至遊戲機中心大型化都是受這潮流的影響。香港方面無論是雜誌還是販賣制度方面都進入了新時代，正式展開跟日本方面的直接交流。《BIO2》的翻版也是因為在這種狀況才能引起那樣的大反應。

JJ：一定是《BIO HAZARD 2》翻版，已經賣廣告，表示香港遊戲雜誌與日本廠商會有合作計畫，然而翻版商亦不會理會，照樣推出翻版，可以看到存有不少的問題，而且部分傳媒的報道手法也存在不少問題。

MS：《BIO HAZARD 2》翻版可以顯示出，情況實在對玩原裝的人不公平，這麼快有翻版，除了影響銷路之外，是不是要迫使玩原裝的人棄明投暗，原裝遊戲逐漸消失才可呢？

福田：我也會選擇《BIO HAZARD 2》翻版，



除了對銷量狠狠地打了一下之外，最大問題是日本廠商不會再積極提供一切資料。

米奇：其實我是選擇SCE合作雜誌制度的出現，這表示香港遊戲界有個新紀元，其實日本廠商和香港遊戲雜誌是相附相成，我認為好像《BIO HAZARD 2》翻版的事件，在這關係發展當中，是必然出現的挫折，從中得到一些教訓的話，是會促進兩者之間的多元交流，長遠來說，使香港遊戲界正常化及國際化。

山寺良牙：是傳聞SEGA和MICROSOFT合作，我覺得三大主機的發展尚未成熟，這項消息傳出是會造成一些壓力。

仁魂：絕對是SEGA和MICROSOFT合作的傳聞，其實以微軟的作風，沒法取得重要一席的話，是不會去做的。再者，我也擔心SEGA，因為可能給微軟「偷取」當中的技術之後，被人遺棄一旁，這種情況在微軟的歷史之中，實在司空見慣，再加上BILL GATE「不留戰俘」的作風，最後會否出現微軟獨霸的現象呢？

分析和見解



一眾編輯發表了個人意見之後，吐談會議亦進入第二事項，分別討論頭十位的遊戲大事，不知當中有沒有驚人的見解呢？

一·既然《BIO HAZARD 2》翻版問題名列首位，那麼大家又如何看待這事件的發生呢？

有編輯提出大家忽略了以前的《星鬥士》事件，翻版也是提早了二十多日推出，而且完成度更加高，只不過因為《BIO2》是受注目遊戲，所以才受到關注。此外，這般情況產生一個問題，便是日本廠商對翻版的態度是否不太積極？事實上，現在與日本方面的周邊生意逐漸增多，增加了大家對這方面的關心程度，這種翻版情況嚴重打擊了這一種產品的銷路，是否扼殺剛成型的周邊生意發展呢？這一點需要大家重視。

而且今次事件也反映出部分傳媒的貧乏，例如不清楚事情的來龍去脈，便以一種看似深知內幕的姿態去報道，不單有誤導讀者之嫌，更好像造就了傳媒互相攻擊的機會，似乎是非理性的表現。

大家也引伸到整體翻版問題那方面，部分編輯發覺由上年暑假開始，一些翻版遊戲竟比正版的更早推出，現在的情況亦變本加厲，而且部分人竟也認為這是理所當然，加上價錢平，令香港人更喜歡玩翻版，實為極為歪曲的現象。

這現象造成的原因之一，是由於香港很早存有翻版問題，竟令到玩原裝彷彿是傻瓜的行為，而且覺得政府對付翻版的行動並未太狠絕，雖然試過鎖閘封舖，以及派駐便衣探員，但是「今日掃完，翌日繼續出現」，這是否存有一些問題呢？其實大家可以韓國、台灣等地打擊翻版的成功作為借鑑，而且都不是空想翻版完全滅絕，但也希望把情況及影響力降至最低最低。

二·我們決定把SEGA與BANDAI合拼計畫告吹和SEGA和MICROSOFT合作的傳聞一同討論，因為這都是關乎SEGA本身的策略。

其實大家認為這兩方面的行動，以及SEGA入股ASCII，都是同時進行的策略。一如日本報章所說，SEGA要把自己轉化為多媒體公司，因而需要各方面的支援，故有這些行動。

在與BANDAI合拼計畫告吹方面，上年收到消息時，大家仍興高采烈，本來希望玩到一些合併遊戲，例如「美少女戰士硬戰VIRTUAL ON」等等，現在卻感到非常可惜，不過其實這事情只不過是我們機迷才會去關注，對那些非機迷來說，不能引起甚麼話題。

至於新主機方面，由於傳聞微軟的加入，不單引起機迷的注意力，也



都吸引了電腦迷的注目，當然主機的價錢可否達到一定的水平，亦是問題之一，雖然一向以來，SEGA的主要收入都是來自街機和家用機軟件，但是新主機的性能彷彿與電腦無異，所以價錢方面始終是隱憂之一。

此外，另一隱憂便是微軟可能會過橋抽板，當然SEGA也想藉此吸收微軟的技術，但微軟是這一方面的老手，而且早已表明希望WINDOWS CE成為家用機、無線電話、家庭電器等標準系統軟件，從中可感到其野心。

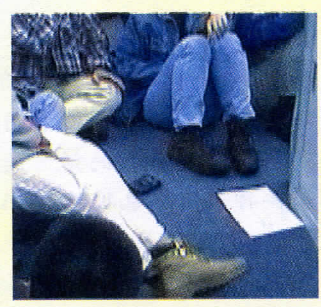
再者，微軟也許不會自行推出另一主機，因為BILL GATE始終着眼於互動電視（或WebTV），可能打機會成為互動電視一種功能，但隨着微軟帝國勢力的擴張，日後遊戲界是否因而風雲色變，的確值得拭目以待！

三．自從上年一月《GAME WEEKLY》的創刊後，市場陸續出現各本遊戲周刊誌，究竟這現況產生了甚麼影響？

周刊誌的出現正反映香港遊戲的市場已經轉變着，玩遊戲的人數逐漸增加，相關資訊的需求也增強，這一點也能從其他非遊戲雜誌，加入有關專欄一事中看到。此外，周刊誌的特點是簡單而快，正是滿足了玩家追求更快資訊的要求，不過其實讀者亦有矛盾性存在，因為他們除了要快捷之外，也要詳盡的資料，所以特色是詳盡的雙周刊誌，便有這種價值，由此觀之，周刊誌和雙周刊誌會有不同的定位，以及自己的生存空間。



大家同時覺得周刊誌是針對那些非機迷，讓他們慢慢去接觸及認識電子遊戲，為非機迷的踏腳石，當其轉化為機迷之後，更需要詳盡資料的話，雙周刊誌便是他們的去處，不過產生一個問題，隨着讀者的成長或轉型，周刊誌也要同樣去進化嗎？大家認為不需要，因為若是如此，周刊誌便只有固定數目的讀者，但若果有確實定位的話，現在的讀者可能流失了，但同時亦有新讀者（非機迷）的加入。



然而我們覺得香港市場暫時應該沒法再吸納多幾本周刊誌。另外，當其他華人地方的遊戲市場成熟之後，香港遊戲雜誌是有條件打入這些市場。

四．這時候，吐談會亦移師至秘密基地的大廣場，繼續大家有大家講，跟着的討論是SEGA取得立體遊戲視點專利權，其實當中是好是弊呢？

SEGA取得立體遊戲視點是一種商業策略，不過沒有甚麼重要性和影響力，因為其他的遊戲廠商是可以用其他技術或方法來避開這問題，正如當初任天堂取得十字掣的專利權，其他主機便用其他方式的方向鍵，除非好像最近某美國遊戲公司取得集齊性紙牌遊戲（CCG）的其中幾種重要特色的專利權般，同時取得其他影響製作立體遊戲的專利權，才會有其重要。

而且向其他遊戲廠商收取專利費用的話，可能會引起不滿，更何況Saturn暫時並不是強勢主機，所以實際上沒有作用。

五．最近以《POCKET MONSTER》為題的動畫疑引致多人癲癇，會否使任天堂雪上加霜？

這件事的確令任天堂受到一定性的影響，除了當日其股市下跌之外，現在更凍結旗下相關計畫的進行，不過另一方面也提高其知名度，正如近日不少人都購買POCKET MONSTER的周遭產品，至於最後的情況如何？那麼便要看看任天堂怎樣進行下一步。

然而遊戲廠商會否開始注視感光癲癇症？大家覺得不太注意，因為這情況早已發生，現在只不過是再次注目罷了！而且這癲癇症的成因亦涉及很多方面。

六．香港海關修訂了翻版、水貨、製造CD法例，能夠改變現在的翻版情況嗎？

修訂法例固然是好事，不過法例雖在，但仍然要看執法者的表現，因為正如禁止在遊戲機中心吸煙，否則罰款五千元，然而現在不少遊戲機中心仍然設置煙灰缸，而且即使給警察發現，只不過被他們勸阻而矣，除非能夠出現阻嚇的成果，才可以產生一定的影響。

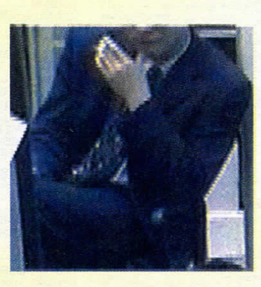
七．《FINAL FANTASY VII》銷量突破500萬隻了，那又代表甚麼呢？

首先，眾編輯向SQUARE祝賀一番，其後疑問在這500萬人之中，又有多少人能力完完全全玩過整個遊戲呢？正如畑山哲哉詢問過《BIO HAZARD 2》的開發者稻船先生，估計約莫只有三成購買者玩過整個《BIO HAZARD》，那麼這銷路數字又是否反映些甚麼？無疑，《FINAL FANTASY VII》有所突破，但並非真是可以玩得十分精采，是否大部分人都是因為其精緻的製作而選購呢？這應該是遊戲廠商需要探討的問題。



八，PlayStation主機全球銷量突破2000萬台，它今後的情況如何？

眾編輯又向SCE祝賀一番，然而估計PlayStation的壽命其實最多只有兩、三年光景，在這段時間內，其銷路可否超越超任呢？相信成數很少，因為現在可選擇的主機相對為多，而且它亦受到這些主機的競爭壓力。此外，大家亦認為現在的銷路雖然高，但又是否代表下一代PlayStation可以達到同樣地步？這一點便要看看SCE到時會怎樣作，因為正如當年超任的情況很強勁，但現在見到並不保證N64有一樣的情況。



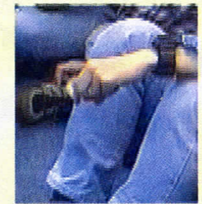
九，遊戲廠商開始重視亞洲市場，目後如何發展？

遊戲廠商開始重視亞洲市場有一定的必然性，因為日本、歐洲、美洲等地的遊戲市場已經成熟，餘下的只有亞洲及非洲市場，其中以亞洲方面容易開拓，所以開始重視。另一問題是在亞洲方面，為何特別重視香港，例如SCE的「Asia Project」，香港部分佔了七成？大家認為除了「自由港」這因素之外，香港人也較為容易接受外來文化，而且遊戲市場有一定程度的成熟，何況遊戲廠商着眼廣大的中國市場，香港不但能夠成為他們的橋頭堡，也可以作為運作的練習場地。

十，為何香港的遊戲機中心轉型和體感遊戲大行其道？

香港的遊戲機中心轉型，以及體感遊戲的增多，是現在遊戲機中心生存的其中方法，因為這樣，才能吸引一群一向甚少打機的人進入，例如：女孩子、白領等等。再者，體感遊戲亦可以令一些機迷有不同的感受，繼續進入。此外，影視處的新例也迫使它們轉變。

至於九八年，部分大型遊戲機中心應該會想一想一些新意吸引顧客進入，例如舉辦大型活動，不過同時亦對一些小型遊戲機中心造成壓力，甚至使之結業的可能，以後大家或者只能去大型遊戲機中心遊玩。



一人有一個展望

吐談會已經踏入尾聲，都是給眾編輯發表對今年遊戲界，有怎樣的期望。

AGENT X：世界盃的來臨，是球遊戲應該會多些。不知除了有好隊友、好龍門之外，有沒有一個好球證呢？希望有一隻模擬球證的遊戲。

HAJIME少尉：《VIRTUAL ON》續集可能成為最貴的非體感遊戲。

JJ：應該會有一本遊戲周刊誌結束，理由是覺得市場沒有足夠的空間。

KOTARO：新底板的出現，令遊戲機中心在今年內可以再次蓬勃起來。

MS：N64在《薩爾達傳說》推出之後，情況才轉入另一景象。

TAZ：部分遊戲零售店會因競爭太大而退下火線。

ZAC：由於現在成本愈來愈重，使到遊戲機中心面對更嚴峻的經營環境，可能最後只餘下一些大型場地。

小健健：今年香港遊戲市場會更加擴大，除了出版雜誌之外，我們應該可以做其他與遊戲相關的東西，例如得意精品。

山寺良牙：戀愛育成遊戲大行其道，而聲優出場率增多。

仁魂：希望SEGA和MICROSOFT新主機的功能，真是和傳聞中一樣厲害，以及微軟的手段能否在遊戲界再次成功。

天草四郎　時貞：很多遊戲會拍成電影，將會成為見怪不怪的情況。

米奇：今年的主流遊戲仍是美少女育成，雖然大部分人也不希望，但這類遊戲可以容易衍生其他類型的周邊產品，完全符合商業的原則。

赤目黑龍：SEGA會跟隨PlayStation爭取市場佔有率的手法，即是好壞不分，狂出遊戲。

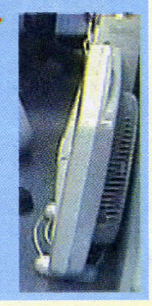
阿三：預計N64在聖誕節左右，會有再一次的革命。

畑山哲哉：N64應該變成任天堂的配角，而主角是GAMEBOY。至於SEGA方面，如果新主機真是推出的話，我覺得其方針是對的，不過就行得太快。至於SCE應該注意

神之黃昏：電腦遊戲移植至家用機，家用機遊戲移植至電腦的情況不少，一些遊戲甚至會同時推出兩個版本。

福田：無論任何機種，都會推出更多大家意想不到的遊戲種類。

這個時刻，大家都倦了！吐談會亦就此正式完結，不知這一年遊戲界又有甚麼一番景象，一切一切留待下次去回望吧！



有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣 7.2 元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站 A 遊戲誌尊賣店
補購地址：九龍旺角亞皆老街先達廣場G60舖 TEL：2391-1067

補購站 B 環球遊戲室
九龍深水黃金商場 38B 舖 TEL：2728-3023

補購站 C 動畫精品專線自助店
香港灣仔東方 188 商場 147 號舖 TEL：2838-8394

補購站 D 振邦電腦電業公司
澳門亞利Y架街 6 號地下 W 舖 TEL：212187

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：____________________

年齡：____________________

地址：____________________

____

聯絡電話：（日間）____________________

（夜間）____________________

郵寄地址：（如與上列地址不同）____________________

____

身份證號碼：____________ （ ）

支票號碼：____________________

補購期數	數量	×	單價	=	金額
		×	$35	= $	
		×	$35	= $	
		×	$35	= $	
		×	$35	= $	
郵費		×	$7.2	= $	
合計				$	

郵購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引（截至第六十五期）

◆代表該期有刊載介紹文章
◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電各補購站查看欲購的期數是否尚有存貨。

PLAYSTATION

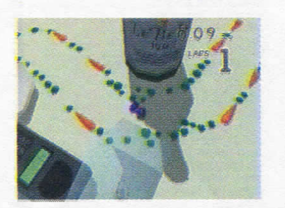
遊戲　　期數



總評

這個1月頭真是難過得很，新的遊戲真是少得可憐，而且可以說是大作的更加是絕無僅有，所以這兩期的評壇也是比較冷清的，另一方面，在一月尾開始，遊戲界的春天亦會開始降臨，例如是萬眾期待，PlayStation上的勁作《BIO HAZARD 2》便將會在1月29日隆重推出，當然，這隻是真真正正，如假包換的完成品《BIO HAZARD 2》；另一方面，SEGASATURN亦不甘示弱，在1月15日便推出《金田一少年事件簿～星見島悲哀的復仇鬼》，而如果各位不好此道的話，在1月29日亦會有另一期待之作推出，那便是《AZEL~PANZER DRAGOON RPG》了，看來這個1月尾大家一定會非常忙碌呢！（赤目黑龍）

MICRO MACHINES



PlayStation／RAC／CODEMASTERS／港幣358元

以賽車遊戲而論，這隻遊戲不算是采，而以模擬遊戲來說，其遊戲性又不強，那麼，這遊戲以甚麼來吸引玩者呢？相信是有趣的賽道了，一般的車遊戲的賽道也是「四平八正」的，而《MICRO MACHINES》則是以日常家居出現的東西來作賽道，自然使遊戲更有趣，不過有趣還有趣，遊戲本身的車輛控制實在有點困難，皆因太易SPINNING了。（赤目黑龍）

評分：

人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：1.5分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2分

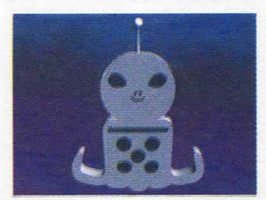
其貌不揚，不過意外地相當有趣。特別是那些異想天開的賽道設計和比賽內容實在叫人拍案叫絕；一件小小的玩具竟能被製作成一隻如此有趣的遊戲也可見製作人員的創意。不過這隻遊戲的最大賣點，也是樂趣的泉源，就是那最多8人同時參與的玩法了，可以說是一隻「集體娛樂」的佳品。（HAJIME少尉）

評分：

人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3分

骨牌先生



PlayStation／PUZ／ARTDINK／港幣358元

正！好正呀！真是很久沒有玩過這樣精采的PUZ遊戲了，首先，遊戲本身的創意雖然不多，不過，骨牌的連鎖之中加插的動畫片段相當不俗，而且版圖的設計十分出色，而遊戲的難度是有的，但又不致於無理的皆段，是絕對可以接受的，而以遊戲的畫面而論，不算是太出色，但也可以接受了，總體來說這是難得一見的精采PUZ遊戲。（赤目黑龍）

評分：

人物／機械：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.07分

一隻非常過癮開心的PUZZLE GAME，不過始終覺得似ACTION GAME多一點。骨牌組合原理簡單，過程中看得出製作者的心思，以便利店一版作例子：有零食、有公仔麵，更有「膠袋降落傘」及「冰櫃地帶」，完全將便利店的特式表現出來。其他版圖一樣有趣吸引。可以的話，有示範DEMO就會更加好。

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3.8分
音樂／音效：3.2分
故事：——
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.42分

BATTLE MASTER



PlayStation／FIG／たき工房VISUAL ART LABOARTORY／5800日圓

即使到現仍有一少部份廠商，雖有其創作意念，但卻濫用3D POLYGON能力製作遊戲，《BATTLE MASTER》便是一個好例子。人物、機械設計算是不過不失，中規中矩，而畫面方面亦有待改良，BGM風格與遊戲格格不入，音效變化不大，比較簡單。此外遊戲過份偏重於技經驗值，反而忘掉技乃格鬥中的重要元素，實在有點兒本末倒置。（KOTARO）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.44分

一隻絕對考驗玩者耐力的格鬥遊戲，因為只有戰勝對手，才能紮人物的招式升級，所以需要不斷的戰鬥才可。遺憾的是，出招實在有點笨拙，而且又不能連招，加上電腦的反應又較為緩慢，只需將一兩個招式不斷地循環再用，便可輕易擊敗對手，故此非常適合一些甚少接觸過格鬥遊戲的朋友。人物雖然是用立體多形，不過與背景格格不入，就像在佈景板前戰鬥一樣。（Agent X）

評分：

人物／機械：2分
畫面：1.5分
音樂／音效：2分
故事：——
操作性：2分
投入度：1.5分
原創性：2分
難易度：1.5分
移植度：——

平均分：2.08分

UNIVERSAL NUTS



SEGASATURN／SLG／LAY-UP／5800日圓

遊戲的包裝實在無甚吸引力，畫面不算美觀。人物方面，女主角和女間碟比較悅目。玩過後不知為什麼會有年齡限制。優點就是其全程配音和豪華聲優陣。故事也很出人意表，當中的設定相當考究，每個專有名詞都解釋得有板有眼。操作非常簡易，看故事的時間甚多，可恨仍未知道每個ENDING的條件，否則都有再試的價值。（ABO）

評分：

人物／機械：2分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.8分

又一隻以女性為賣點的AVG遊戲？雖然《UNIVERSAL NUTS》比想像中的養眼鏡頭不多，但仍有其獨特之處。人物設計尚算不俗，而畫面表現則只屬一般，故事走懸疑路線，以MULTIPLE CHOICE速戰速決的形式作分支劇情選擇不同之結局，無礙遊戲系統令玩者投入感大增，但相對難度亦非常之高。（KOTARO）

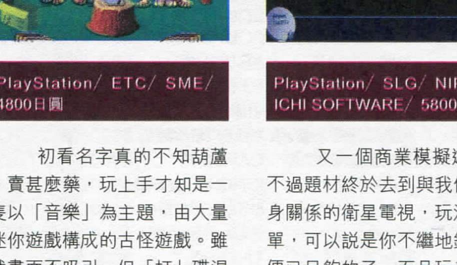
評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.25分

究極地獄 V





PlayStation/ ETC/ SME/ 4800日圓

初看名字真的不知葫蘆賣甚麼藥，玩上手才知是一隻以「音樂」為主題，由大量迷你遊戲構成的古怪遊戲。雖然畫面不吸引，但「打」碟混音加上震動手制的效果着實不錯。迷你遊戲地底得來相當有趣，特別是「劈柴」一款便出現了「可憐小白兔慘遭偽善者殺意之阿三生劏」的經典場面。（HAJIME少尉）

評分：

- 人物/ 機械：2分
- 畫面：2分
- 音樂/ 音效：5分
- 故事：——
- 操作性：3分
- 投入度：5分
- 原創性：4分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.43分

此GAME搞笑成份甚多，對大部份玩家來說，當中的迷你遊戲可能比MUSIC EDIT部份更有吸引力。筆者無打算評其MUSIC EDIT部分，反而有興趣一提迷你遊戲部分。遊戲全都是簡單非常，內容令人噴飯。斬柴所做出來的效果很有趣，原子筆工場就十分沉悶兼無聊。當中有個抄襲《心跳回憶》的遊戲，不妨試試。（ABO）

評分：

- 人物/ 機械：1分
- 畫面：2分
- 音樂/ 音效：2分
- 故事：——分
- 操作性：2分
- 投入度：1分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：2分

衛星電視



PlayStation/ SLG/ NIPPON ICHI SOFTWARE/ 5800日圓

又一個商業模擬遊戲，不過題材終於去到與我們有切身關係的衛星電視，玩法很簡單，可以說是你不繼地錢滾錢便已足夠的了，而且玩者自由度不高，除了新開頻道，出售頻道，見一見可愛或英俊的秘書之外，便只能夠坐着等待，看看畫面上的數字升降遊戲，完全令大家真正嘗試成為社長的滋味。（仁魂）

評分：

- 人物/ 機械：2分
- 畫面：2.6分
- 音樂/ 音效：2.3分
- 故事：——
- 操作性：2.5分
- 投入度：2分
- 原創性：2.7分
- 難易度：2.3分
- 移植度：——

平均分：2.343分

以經營衛星電視這門新興事業的模擬遊戲，實在非常之有時代感。遊戲當中總共有多達200種不同類型的電視頻道，提供予玩者選擇開設。不過，由於玩者所扮演的是社長的角色，故此不能直接加入參與節目制作，只能夠請監製來為你打點一切，減低了遊戲的可玩程度以及自由度。同樣當玩者的公司踏入軌道之後，便會覺得終日無所事事，只在不斷去開設頻道……。（Agent X）

評分：

- 人物/ 機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂/ 音效：3分
- 故事：3分
- 操作性：3分
- 投入度：2.5分
- 原創性：3.5分
- 難易度：2.5分
- 移植度：——

平均分：2.94分

RIVEN~THE SEQUEL TO MYST



PlayStation/ AVG/ CYAN/ SUNSOFT/ 7900日圓

這遊戲絕對是向你智慧的極限挑戰，雖然畫面極之精美，令人讚嘆，但整個過程中，是沒有任何一絲的線索，完完全全靠玩者的努力去完成，況且每一項謎之行動，每一個解謎方法也非常複雜，若果沒有高人指點的話，真是會耗盡你無限的青春，果然是《Myst》的續篇，閒閒地可以玩足幾年。（仁魂）

評分：

- 人物/ 機械：4分
- 畫面：5分
- 音樂/ 音效：4.5分
- 故事：1.8分
- 操作性：2.9分
- 投入度：2分
- 原創性：2.4分
- 難易度：5分
- 移植度：——

平均分：3.325分

玩《RIVEN~THE SEQUEL TO MYST》時要以秋日遠足的心情去享受，方能領悟箇中的樂趣。何解？極目仰望環境優美，但一望無際全無指示，只有漫無目的周圍走，可以遠行幾小時而未知目標為何。解謎方法非常刁鑽，如無仙人指路，恐怕玩半世都未完，雖然畫面出色音效一流，不過對在下而言，真係唔啱FEEL。（阿三）

評分：

- 人物/ 機械：4分
- 畫面：5分
- 音樂/ 音效：4.5分
- 故事：2分
- 操作性：3分
- 投入度：2分
- 原創性：3分
- 難易度：1分
- 移植度：——

平均分：3分

新日本摔角 鬥魂炎導



NINTENDO 64/ SPT/ HUDSON/ 6980日圓

若以N64的表現質素來看，此遊戲的畫面及人物造型都還算不俗。不過，比賽時卻似乎比起SS《全日本摔角FEATURING VIRTUA》，缺乏了一種暢快的感覺，這可能是因為人物移動的速度較為緩慢有關。另外，遊戲系統中並不設有防御，而只有反技，但成功的機會甚為渺茫；故此要作出反擊，就要下下靠估、講運氣，否則就要全力出擊，使對手連出招的機會也沒有！（Agent X）

評分：

- 人物/ 機械：3.5分
- 畫面：3.5分
- 音樂/ 音效：3分
- 故事：——分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.14分

單看封面還以為是Q版摔角，誰不知，初嘗後才知道是隻3D POLYGON「肉騰騰」式摔角遊戲。遊戲中的人物角色源自日本現時之摔角選手，各方面與原版根本沒有兩樣。畫面表現場內實感頗強，玩法雖然不多，但操作、攻擊等技巧豐富，而各角色的固有技亦相當多，而四人同時對戰表現效果則可能略為稍遜。（KOTARO）

評分：

- 人物/ 機械：3.5分
- 畫面：3.5分
- 音樂/ 音效：3分
- 故事：——
- 操作性：3.5分
- 投入度：4分
- 原創性：3分
- 難易度：3.5分
- 移植度：——

平均分：3.43分

REAL ROBOT FINAL ATTACK



PlayStation/ STG/ BANPRESTO/ 6800日圓

可能原來操作太似某遊戲，所以便改成現在的操作法。以不同方向加按鍵作出不同攻擊的操作幾新鮮，不過無疑提高了操作難度，因為有些攻擊要「回中」才做到；而為了提高顯示速度而令多邊形數量和貼圖極少，機械人的外觀簡直不敢恭維；如果不是用上了這些名機，這隻遊戲比上次那隻《PG》好不了多少。（HAJIME少尉）

評分：

- 人物/ 機械：4分
- 畫面：1分
- 音樂/ 音效：3分
- 故事：2分
- 操作性：2分
- 投入度：3分
- 原創性：1分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：2.38分

《VIRTUAL ON》式對戰射擊，加上甚受港人熟識的機械人作號召，再依近日甚少新GAME推出的情況看來，此GAME大概會是本月的寵兒。戰鬥方面甚是刺激，試玩後發覺電腦認真不弱，稍不留神中了一砲可能就給敵人反敗為勝。分割對戰畫面令人看得不舒服，盡可能要通信對戰才能真正感受到雙打的樂趣。（ABO）

評分：

- 人物/ 機械：4分
- 畫面：3分
- 音樂/ 音效：4分
- 故事：——分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：2.5分
- 難易度：4分
- 移植度：——

平均分：3.36分

新GAME時間表

★：今期新增之遊戲

PlayStation



■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

1月發售遊戲

22日	信長の野望・全國版	信長之野望 全國版	光榮	5800日圓	SLG
	コナミアンティークス~MSXコレクションvol.2~	KONAMI經典~MSX COLLECTION vol.2~	KONAMI	4800日圓	ETC
	ザ・マッチゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
	SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN Vol.1	SPACE ADVEBTURE COBRA THE PSYCHOGUN Vol.1	SCE	2200日圓	ETC
	トゥームレイダース 2	盜墓者TOMB RAIDER 2	VICTOR SOFT	5800日圓	AVG
29日	■バイオハザード 2	生化危機 2	CAPCOM	6800日圓	AVG
	COMPLETE SOCCER On side	COMPLETE SOCCER On side	Tears	5800日圓	SOC
	ボンバーマンワールド	BOMBERMAN WORLD	HUDSON	5800日圓	ACT
	スペクトラルタワーⅡ	SPECTRAL TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	スノーブレイク	SNOW BREAK	ATLUS	5800日圓	SPT
	バッシングビート	BASHING BEAT	E3 STUFF	5800日圓	SPT
	Bust A Move Dance & Rhythm Action	Bust A Move Dance & Rhythm Action	ENIX	5800日圓	ACT
	NBAパワーダンカーズ3	NBA POWER DUNKERS 3	KONAMI	5800日圓	SPT
	Buckle Up!	Buckle Up!	SHANGLY LA	6600日圓	ACT
	■忠臣蔵 検証赤穂事件	忠臣藏 檢証赤穗事件	東映VIDEO	5800日圓	AVG
	ビーバス&バットヘッド ヴァーチアル・アホ症候群	豬孖B VIRTUAL 瘋狂症候群	B FACTORY	5800日圓	AVG
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	4800日圓	PUZ
	ザ・スターボウリングDX	THE STAR BOWLING DX	YOUMEDIA	7800日圓	SPT
下旬	天使同盟（仮称）	天使同盟（暫名）	TGL	5800日圓	SLG
	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	ACT
1月	闘神伝カードクエスト	鬥神傳 CARD QUEST	TAKARA	5800日圓	ETC
	X. RACING	X.RACING	日本物產	5800日圓	RAC
	バックガイナ~よみがえる勇者たち~ 覚醒編［ガイナ転生］	BACK佳拿~甦醒的勇者們~覺醒編[佳拿轉生]	BING	5800日圓	SLG



2月發售遊戲

5日	R- TYPES	R-TYPES	IREM	5800日圓	STG
	エクサレギウス	EXE RESCUE	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	提督の決断III with パワーアップキット	提督之決斷 III with power up kit	光榮	9800日圓	SLG
	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	4800日圓	ACT
	ユニバーサルナッツ	UNIVERSIAL NAUTS	RAY UP	5800日圓	AVG
11日	■テナント ウォース	房客戰爭	KID	5800日圓	ETC
	ゼノギアス	XENOGEARS	SQUARE	6800日圓	RPG
12日	愛しあう事しかできない	不可以幹愛做的事	COCONUT JAPAN	5800日圓	ETC
19日	ファンタスティック フォ	神奇四俠	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	DRUID~闇への追跡者~	DRUID~通往黑暗的追縱者~	光榮	6800日圓	RPG
26日	■信長の野望・戦国群雄伝	信長之野望 戰國群雄傳	光榮	5800日圓	SLG
	■「ぶたゲー」でいいじゃない？	[快樂的豬]不好嗎？	SHANGLY LA	5600日圓	SLG
	■天誅	天誅	SME	5800日圓	ACT
	G・O・D pure	GOD pure	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	イワトビペンギンROCKY X HOPPER2~探偵物語~	ROCKY x HOPPER 2~偵探物語~	CULTURE PUBLISHER	4800日圓	TAB
	THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
	ウイニングポスト 3	WINNING POST 3	光榮	6800日圓	SPT
	毛利元就・誓いの三矢	毛利元就 約誓之三矢	光榮	7800日圓	SLG
	ミサの魔法物語	美莎的魔法物語	SAMMY	6800日圓	SLG
	ミサの魔法物語 限定版	美莎的魔法物語 限定版	SAMMY	7800日圓	SLG
	ナイトメア・クリーチャーズ	NIGHTMARE CREATURES	SCE	5800日圓	ACT
	天仙娘々~劇場版~	天仙娘娘~劇場版~	Time Point	5800日圓	TAB
	ナムコアンソロジー 1	NAMCO ANTHOLOGY 1	NAMCO	5800日圓	ETC
	ウィザードリィ リルガミンサーガ	巫術 尼路加明傳説	LOCUS	5800日圓	RPG
中旬	■The Legend of Heroes III 白き魔女~もう一つの英雄伝説~	英雄傳説III 白魔女~另一個的英雄傳説	GMF	5800日圓	RPG
下旬	■湾岸トライアル	灣岸TRIAL	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
	ネクタリス（仮称）	NECTARIS	HUDSON	5800日圓	SLG
	星で発見！！たまごっち	在星上發現!!TAMAGOCHI	BANDAI	5800日圓	SLG
2月	■ファイナルラウンド	FINAL ROUND	ATLUS	價格未定	SPT
	■双界儀	雙界儀	SQUARE	價格未定	FIG
	あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	Neo ATLAS	Neo ATLAS	ARTDINK	5800日圓	SLG
	ブリガンダイン- 幻想大陸戦記-	幻想大陸戰記	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	最終電車	最終電車	VISIT	5800日圓	AVG
	ワンダー3 アーケード ギアーズ	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	X-MEN VS STREET FIGHTER EX EDITION（仮称）	X-MEN VS STREET FIGHTER EX EDITION（暫名）	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	Project- V6	Project-V6	GENERAL ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	チョロQ 3	Q版賽車 3	TAKARA	5800日圓	RAC
	チョロQ ジェットレインボーウィングス	Q版戰機 JET RAINBLE WINGS	TAKARA	5800日圓	RAC
	ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	ETC
	エッグ	EGG	東芝EMI	5800日圓	SLG
	ずっといっしょ	一直在一起	東芝EMI	5800日圓	SLG
	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	Battleround USA	Battleround USA	日本物產	5800日圓	RAC
	■パチンコホール~新装大開店~	PACHINKO HALL~新製大開店~	NEXT STONE	6800日圓	ETC
	ノエル Laneige	NOeL 2	PIONEER LCD	6800日圓	SLG
	ノエル Laneige 限定版	NOeL 2限定版	PIONEER LCD	8800日圓	SLG
	ウルトラマンFIGHTING EVOLUTION	ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION	BANPRESTO	6800日圓	FIG
	クーリエ・クライシス	CREATE CRISIS	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	プリズムコート	PRISM CODE	富士通電腦系統	5800日圓	SLG

3月發售遊戲

12日	ロストソード~失われた聖剣~	LOST SWORD~失去了的聖劍~	IMAGINEER	6800日圓	ACT
	組み立てバトルくっつけっと	組合戰鬥	TECHNO SOFT	5800日圓	SLG
	★BASSFISHERMAN	BASS FISHERMAN	SAMMY	5800日圓	SPT
19日	■ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2 彩の愛歌	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌	KONAMI	5800日圓	ETC
	パラサイト イブ	PARASITE EVE	SQUARE	價格未定	RPG
	★ゼルドナーシルSpecial	ZELDONERSILT SPECIAL	光榮	6800日圓	SLG
中旬	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	新日本摔角擂台 鬥魂烈傳 3	TOMY	價格未定	FIG
下旬	■ハークスアドベンチャー~ヘラクレスの大冒険	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
	スターオーシャン セカンドストーリー	STAR OCEAN SECOND STORY	ENIX	價格未定	RPG
3月	■東京23区制服WARS	東京23區制服WARS	MAD JAPAN	5800日圓	AVG
	■大坂湾岸バトル	大坂灣岸BATTLE	MEDIA QUEST	5800日圓	RAC
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	REBUS	REBUS	ATLUS	價格未定	SRPG
	メビウスリンク 3D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	最強の囲碁	最強之圍棋	伊藤忠商事	7800日圓	TAB
	アストロノーカ	ASTRO NoKA	ENIX	價格未定	SLG
	ハローチャーリー	HELLO查里	ENIX	價格未定	ACT
	実機パチスロシミュレーター山佐コレクション	實機老虎機模擬者 山佐COLLECTION	CULTURE PUBLISHER	價格未定	SLG
	ゲームで青春	遊戲青春	KID	5800日圓	TAB
	タイガーシャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
	マキシマムフォース	MAXIMUM FORCE	GAME BANK	5800日圓	ACT
	ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
	宇宙のランデヴー~RAMA~	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	金田一少年の事件簿~地獄遊園殺人事件~	金田一之少年事件簿~地獄遊園殺人事件~	講談社	6800日圓	AVG
	ツインビーRPG	兵蜂RPG	KONAMI	價格未定	RPG
	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒リターンズ	亞烏與亞蘭 炎之挑戰 電流焦急棒 RETURNS	ZAURUS	5800日圓	SLG
	GUNばれ！ゲーム天国	努力!GAME天國	JALECO	價格未定	STG
	スーチーパイアドベンチャー ドキドキナイトメア	美少女雀士歷險 心跳惡夢	JALECO	6800日圓	AVG
	精霊召喚~プリンセスオブダークネス~	精靈召喚~黑闇公主~	翔泳社	5800日圓	RPG
	装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800日圓	ACT
	ADVANCED V. G. 2	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
	ブレイヴ・ブローヴ	Brave Prove	DATAEAST	6800日圓	RPG

	DEAD OR ALIVE（仮称）	DEAD OR ALIVE（暫名）	TECMO	價格未定	FIG
	続 初恋物語～修業旅行～	續 初戀物語~修業旅行~	INTERMEDIA COMPANY	價格未定	SLG
	キョロちゃんの大冒険（仮称）	基洛之大冒險（暫名）	TOMY	5800日圓	ACT
	毎日猫曜日	毎日貓曜日	BANDAI	5800日圓	SLG
	タイムボカンシリーズボカンですよ	幻影時光系列 我是母艦	BANPRESTO	5800日圓	STG
	クロックタワー ゴーストヘッド	CLOCK TOWER GOAST HEAD	HUMAN	5800日圓	AVG
	サラブレッドブリーダー世界制覇編	THOROUGHBRED飼養者 世界制覇編	HECT	6800日圓	SLG
	将棋最強２（仮称）	將棋最強２（暫名）	魔法	4800日圓	TAB
	悠久幻想曲2nd Album	悠久幻想曲 2nd Album	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
	★ザ・コンビニスペシャル～3つの世界を独占せよ～	便利店時代 SPECIAL~獨佔3個世界~	ARTDINK	5800日圓	SLG
16日	コマンド&コンカー コンプリート	C & C COMPLETE	VIRGIN INTERACTIVE	6800日圓	SLG
29日	■GUILTY GEAR	Guilty Gear	ARK SYSTEM WORKS	5800日圓	ETC
4月	■グレートラグビー	GRAND欖球	DAZ	5800日圓	SPT
	■レイクマスターズ2（仮称）	LAKE MASTER 2（暫名）	DAZ	價格未定	SPT
	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	FIG
	H. A. E~BEELZEBUB~	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	不詳
	The Legend of Heroes・英雄伝説1&2・ドラゴンスレイヤー（仮称）	英雄傳説 1&2（暫名）	GMF	5800日圓	RPG
	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	偵探神宮寺三郎~歩向夢之終結~	DATA EAST	價格未定	AVG



5月21日	バトルシップ・ヤマト	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	5800日圓	STG
5月	頭文字D（仮称）	頭文字D（暫名）	講談社	5800日圓	RAC
	Jaja馬カルテットMega Dream Destruction+	Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+	GMF	5800日圓	SLG
	すたあ☆もんじゃ	星之問者	GMF	5800日圓	SLG
	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	ACT



6月	破壊王~KING OF CRUSHER~	破壞王~KING OF CRUSHER~	FIVE COMMUNICATIONS	價格未定	FIG
	Jリーグの監督になって世界をめざせ！（仮称）	成為J LEAGUE監督 目標是世界!（暫名）	ACCELER	價格未定	SLG
	The Legend of Heroes IV・英雄伝説4・朱紅い雫（仮称）	英雄傳説IV（暫名）	GMF	5800日圓	RPG



7月	Final One~into the mind~	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT



98年春	■ガーディアンリコール～守護獣召還～	GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	★新格闘（仮称）	新格鬥（暫名）	KONAMI	價格未定	FIG
	■CRISIS CITY	CRISIS CITY	TAKARA	5800日圓	ACT
	■トランスフォーマービーストウォーズ	變形金剛 野獸之戰	TAKARA	5800日圓	ACT
	■マジカル頭脳パワー!!PARTY SELECTION	魔法頭腦力量!!PARTY SELECTION	VAP	5800日圓	ETC
	東京魔人学園剣風帖	東京魔人學園劍風帖	ASMIK	價格未定	SLG
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	ASH TO ASH（仮称）	ASH TO ASH（暫名）	E3 STUFF	價格未定	FIG
	卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	デジタルアートコレクションヒロヤマガタ（仮称）	DIGITAL ART COLLECTION（暫名）	IMAGINEER	2000日圓	ETC
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	ラヴェイジティ・シー・エックス	RADIACITY 3X	V NET	5800日圓	STG
	SNKファン-CD餓狼伝説	SNK FAN-CD 餓狼傳説	SNK	價格未定	ETC
	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97	SNK	價格未定	FIG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	拳皇 京	SNK	5800日圓	FIG
	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	價格未定	FIG
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
	NASCAR 98	NASCAR 98	EA VICTOR	價格未定	RAC
	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	■スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	ストレート ビクトリー	STRAIGHT VICTORY	KALSONIC	5800日圓	RAC
	ひざの上の同居人/キティオンザラップ	膝上的同居人	KANEKO	價格未定	SLG
	ジャーム-狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	かっとびチューン	FINAL TUNE	元氣	5800日圓	RAC
	僕のプリンセス迷宮のエフィカス	我的公主	元氣	價格未定	SLG
	エニグマ	ENIGMA	光榮	6800日圓	AVG
	あいたくて~your smiles in my heart~	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	ときめきの放課後 ねっ☆クイズしよ	心跳之放課後	KONAMI	價格未定	ETC
	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
	アニマルコマンダー（仮称）	ANIMAL COMMANDER（暫名）	J.WING	價格未定	SLG
	D-0 Single Basketball	D-0 Single Basketball	JORDAN	5800日圓	SPT
	CAROL THE DARK ANGEL	CAROL THE DARK ANGEL	SCE	2000日圓	ETC
	FIGHTING EYES	FIGHTING EYES	SOLAN	價格未定	不詳
	ゆうわくオフィス 恋愛課	誘惑OFFICE 戀愛課	TAKARA	5800日圓	SLG
	Lovers Game's plus~かなり対戦テニス~（仮称）	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT
	炎の料理人 クッキングファイター好	炎之料理人 COOKING FIGHTER 好	日本一SOFTWARE	價格未定	ACT
	アンシャントロマン~Power of Dark Side~	古代羅馬~黑暗面的力量~	日本SYSTEM	6800日圓	RPG
	競艇ファイティングスピリッツ	競艇FIGHTING SPIRIT	日本物產	價格未定	RAC
	バウンティソード・セカンド（仮称）	BOUNTY SWORD SECOND（暫名）	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	夜想曲	夜想曲	PACK IN SOFT	5800日圓	AVG
	ガンダム ザ バトルマスター２	GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	BANDAI	6800日圓	FIG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	4800日圓	ACT
	七英雄物語~レーミリアの奇跡~（仮称）	七英雄物語（暫名）	BANDAI VISUAL	5800日圓	RPG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	銃夢～火星の記憶	銃夢~火星之記憶	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	超魔神英雄傳 ANOTHER STEP	TAKARA	5800日圓	RPG
	ラブリーポップ２in１雀じゃん恋しましょ	戀愛報告 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	英雄志願 Gal Act Heroism	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	個人教授 La Lecon Particuliere	個人教授	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	ヒロイン ドリーム ２	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	ドリキン土屋圭市サーキットバトル（仮称）	DRIFT KING土屋圭市賽道戰鬥（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	★わくわくボウリング	WAKUWAKU BOWLING	COCONUT JAPAN	4800日圓	SPT
	★Gダライアス	G DARIUS	TAITO	5800日圓	STG
	★プレイスタジアム３	PLAY STADIUM 3	BANPRESTO	5800日圓	SPT
98年夏	■アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	トゥルー・ラブストーリー２	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	★アンジェリーク・デュエットプレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
98年	激突！！スキーバトル（仮称）	激突!!滑雪戰鬥（暫名）	I'MAX	5800日圓	SPT
	きまぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	心情浮動 MY BABY	AKUSERA	5800日圓	ETC
	タワードリーム２	TOWER DREAM 2	AKUSERA	5800日圓	ETC
	３D格闘ツクール	3D格鬥創作室	ASCII	價格未定	ETC
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	イメージファイト&Xマルチプライアーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	海底伝説マーメノイド（仮称）	海底傳説 人魚洛依多（暫名）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
	JリーグエキサイトステージV1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	サーキットの狼	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
	ストライク ジャガー	STRIKE JAGUAR	GAPS	價格未定	STG
	ARKS 1000~目指せ！究極の召喚師~	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
	玉繭物語（仮称）	玉繭物語（暫名）	元氣	價格未定	RPG
	メタルギア ソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	あのこどこのこ（仮称）	那孩子是哪裏的孩子（暫名）	SUCCESS	價格未定	SLG
	真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人（暫名）	J・WING	8900日圓	TAB
	ひとつやふたつ…いつつや怪談日本たられればなしツアー２	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	卒業III~Wedding Bell	卒業 III~Wedding Bell	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	２９９９年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
	究極クイズこたえてプリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	爆弾小僧 スクープザキッド（仮称）	爆彈小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
	ジュンクラシックC. C. &ロペ倶楽部	JUN CLASSIC C.C. & 羅比俱樂部	T&E SOFT	價格未定	ETC
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	サイドポケット３	SIDE POCKET 3	DATA EAST	5800日圓	TAB
	鉄拳３	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~EXTREME SPEED~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
	聖龍伝説～外伝～	聖龍傳説~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
	キッチンぱにっく	KITCHEN PANIC	PANSER SOFTWARE	4800日圓	ACT
	マス・デストラクション~お父さんにもできるソフト~	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
	Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	バックガイナ~よみがえる勇者たち~・飛翔編［うらぎりの戦場］・	BACK佳拿~甦醒的勇者們~・飛翔編[背叛的戰場]・	BING	5800日圓	SLG
	バックガイナ~よみがえる勇者たち~・完結編［そして、明日へ］・	"BACK佳拿~甦醒的勇者們~・完結編[之後,向着明天]"	BING	5800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	MELT~フューチャリングエティ by アイアン・メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG
	オーバーブラッド２	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	リフレインラブ２	REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	■ナイル河の夜明け	尼羅河之夜明	PACK IN SOFT	6800日圓	不詳

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

發售日未定遊戲

日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
厄惨（仮称）	厄慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
NightmareProject〈YAKATA〉	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
L. S. D.	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
宇宙機動VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
森の王国（仮称）	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
ダークメサイア	黑暗救世主	ATLUS	價格未定	不詳
イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳説幪面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
ドラゴンクエスト Ⅶ	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
デビュー 21	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
テーマホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG
ダンジョン&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	西拉薩傳説 黄金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
NHLオープンアイス（仮称）	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
モータルコンバット トリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	FIG
コントラ～レガシーオブウォー～	魂斗羅～戰爭的遺產～	KONAMI	5800日圓	STG
ジャージーデビルの大冒険	JUDGE DEVIL之大冒險	KONAMI	價格未定	ACT
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル2（仮称）	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ドルフィンドリーム	海豚夢	NACOM	價格未定	ACT
ブリーディングスタッド2（仮称）	BLEEDING STUD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ブロークンヘリックス（仮称）	BROKEN HELIX（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
幻想水滸伝 2	幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
■実況アメリカベースボール'97	實況美國棒球'97	KONAMI	價格未定	SPT
青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
遊戯王～たたかえ！！カプセルモンスター～（仮称）	遊戲王～戰鬥吧!!套囊怪物～（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」（仮称）	3D機械人射擊（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
ブシドーブレード弐	武士道之刃 貳	SQUARE	價格未定	FIG
バーチャルリモコン（ヘリポートー）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
Adidas Power Soccer International'97	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
NFL GAME DAY（仮称）	NFL GAME DAY（暫名）	SCE	價格未定	SPT
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
可変走攻ガンバイク	可變走攻GUNBIKE	SME	5800日圓	ACT
■Blaze&Blade～ETernal Quest～	Blaze&Blade～Eternal Quest～	T&E SOFT	5800日圓	RPG
BOUNDY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
ワールドスタジアム2	WORLD STADIUM 2	NAMCO	價格未定	SPT
JUMP KID（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
プレステボンバーマン（仮称）	PlayStation BOMBERMAN	BANDAI	價格未定	ACT
ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ETC
クラシックロード～優駿編～	CLASSIC ROAD～優駿編～	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
LIPROS（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ART	價格未定	ACT
オーガリアン亜人伝（仮称）	OGARIAN亞人傳（暫名）	VISUAL ART	價格未定	RPG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
★ポケットファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	價格未定	FIG
★ウェルトオブ・イストリア	WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	不詳
★AZITO2（仮称）	AZITO 2（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	不詳

SATURN

1月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
22日	センチメンタル グラフティ 初回限定2枚組版	SENTIMENTAL GRAFFITI 初回限定2枚組版	NEC INTERCHANNEL	7500日圓	SLG
	ソロ クライシス	SOLO CRISIS	QUINTET	5800日圓	SLG
	ウィザードリィネメシス	巫術NEMESIS	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	街	街	CHUN SOFT	5800日圓	AVG
29日	魔法少女プリティサミー～ハートのきもち～	魔法少女PRETTY SAMI～心之感覺～	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	坂本竜馬・維新開国	坂本龍馬 維新開國	KID	4800日圓	SLG
	大航海時代外伝	大航海時代外傳	光榮	6800日圓	SLG
	実況Jリーグ 炎のストライカー	實況日本職業足球聯賽 炎之射手	KONAMI	5800日圓	SOC
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	フォトジェニック初回限定版	PHOTO GENIC 初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	本格将棋指南 若林将棋塾	本格將棋指南 若林將棋塾	SIMS	6800日圓	TAB
	AZELパンツァードラグーンRPG	AZEL-PANZER DRAGOON RPG（暫名）	SEGA	6800日圓	RPG
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリーforSEGANET（仮称）	迷你四驅超級工廠for SEGANET（暫名,MODEM專用）	MEDIAQUEST	2800日圓	RAC
	ファーランドサーガ	FARLAND SAGA	TGL	6800日圓	SRPG
	仙窟活龍大戦カオスシード	仙窟活龍大戰	NEVERLAND COMPANY	5800日圓	RPG
	セガサターンで発見！！たまごっちパーク	在SEGASATURN發見!!TAMAGOCHI PARK	BANDAI	6800日圓	SLG
	速攻生徒会	速攻生徒會	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	4800日圓	PUZ
	UNO DX	UNO DX	MEDIAQUEST	4800日圓	TAB
下旬	■ガンブレイズS	GUNBRACE S	KID	6800日圓	RPG

2月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
5日	WINTER HEAT	WINTER HEAT	SEGA	5800日圓	SPT
11日	■テナントウォーズ	房客戰爭	KID	5800日圓	TAB
	SDガンダムG CENTURYS	SD高達 G CENTURYS	BANDAI	6800日圓	SLG
	★FIGHTING ILLUSION～K-1 GRANDPRIX 翔（サターンコレクション）	FIGHTING ILLUSION K-1大獎賽 翔（SATURN COLLECTION）	XING ENTERTAINMENT	2800日圓	FIG
	★ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡（サターンコレクション）	ADVANCED WORLD WAR 千年帝國之興亡（SATURN COLLECTION）	SEGA	2800日圓	SLG
	★サクラ大戦（サターンコレクション）	櫻大戰（SATURN COLLECTION）	SEGA	2800日圓	AVG
26日	■あやかし忍伝くの一番プラス	不思議忍傳 九之一番 PLUS	翔泳社	6800日圓	RPG
	ステラアサルトSS	STEEL ASSULT SS	SIMS	5800日圓	STG
	メッセージ・ナビVol.2	MASSAGE NAVIGATOR Vol.2	SIMS	2800日圓	ETC
	湾岸トライアルラブ	灣岸TRIAL LOVE	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
中旬	SAVAKI	SAVAKI	MACROCABIN	5800日圓	FIG
下旬	白き魔女 もうひとつの英雄伝説	白魔女～另一個的英雄傳説～	HUDSON	6800日圓	RPG
2月	■バチャコップスペシャルパック	VIRTUA COP SPECIAL PACK	SEGA	5800日圓	STG
	ワンダー3／アーケードギアーズ	WONDER 3 / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	ENIX	7900日圓	AVG
	頭文字D～公路最速伝説～	頭文字D～公路最速傳説～	講談社	5800日圓	RAC
	くのいち捕物帖	女忍者捕物帖	CSK總合研究所	價格未定	AVG
	スーチーパイアドベンチャードキドキ ナイトメア	美少女雀士大冒險 心跳惡夢	JALECO	6800日圓	AVG
	SEGA AGES／パワードリフト	SEGA AGES / POWER DRIFT	SEGA	3800日圓	RAC
	バーニングレンジャー	BURNING RANGER	SEGA	5800日圓	ACT
	プロ野球チームもつくろう！	創造職業棒球隊	SEGA	5800日圓	SLG
	ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	SLG
	慟哭 そして…	慟哭 之後...	DATA EAST	價格未定	AVG
	スゴベンチャー～ドラゴンマスターシルク外伝～	DRAGON MASTER SILK外傳	DATAM POLYSTAR	5800日圓	RPG
	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	パチンコホール～新装大開店～	PACHINKO HALL～新裝大開店～	NEXT STONE	6800日圓	ETC
	ラングリッサー～Dramatic Edition～	夢幻模擬戰～Dramatic Edition～	MASIYA	6300日圓	SRPG
	悠久幻想曲2nd Album	悠久幻想曲 2nd Album	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG

3月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
5日	タイムコマンドー	TIME COMMANDO	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	★ナイル河の夜明け	尼羅河之夜明	PACK IN SOFT	6800日圓	不詳
	★VIRTUAL麻雀	VIRTUAL麻雀	MICRONET	5800日圓	TAB
12日	■信長の野望・戦国群雄伝	信長之野望 戰國群雄傳	光榮	5800日圓	SLG
	EVE the lost one	EVE the lost one	IMADIO	7800日圓	AVG
	Pia☆キャロットへようこそ！！	歡迎來到Pia CARROT!!	KID	6800日圓	SLG

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
	★コマンド&コンカー(サターンコレクション)	COMMAND & CONQUER (SATURN COLLECTION)	SEGA	2800日圓	SLG
	★ダイナマイト刑事(サターンコレクション)	DYNAMITE刑事 (SATURN COLLECTION)	SEGA	2800日圓	ACT
19日	■ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2彩のラブソング	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	5800日圓	AVG
26日	■TechnoMotor	TechnoMotor	電子MEDISERVISE	4800日圓	RAC
下旬	機動戦士ガンダム~ギレンの野望~	機動戰士高達~基力之野心~	BANDAI	6800日圓	SLG
3月	■SEGA AGES/ファンタシースター(仮称)	SEGA AGES / FANTASY STAR	SEGA	4800日圓	RPG
	■THE HOUSE OF THE DEAD	THE HOUSE OF THE DEAD	SEGA	5800日圓	STG
	■ドラゴンフォースII~神去りし大地に~(仮称)	DRAGON FORCE II~在神離去的大地上~(暫名)	SEGA	5800日圓	RPG
	■クロス探偵物語	CROSS偵探故事	WAKUJAM	6800日圓	AVG
	プリンセスクエスト	PRINCESS QUEST	INCREMENT P	5800日圓	RPG
	プリンセスクエスト 限定版	PRINCESS QUEST 限定版	INCREMENT P	5900日圓	RPG
	ゲームで青春	遊戲青春	KID	5800日圓	TAB
	サイキックフォース	PSYCHIC FORCE	SOFT BANK	5800日圓	FIG
	プライマルレイジ	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	ヘクセン	HEXEN	SOFTBANK	5800日圓	ACT
	ワイプアウトXL	WIPEOUT XL	GAMEBANK	5800日圓	RAC
	わくわくぷよぷよダンジョン	WAKUWAKUPUYOPUYO DUNGEON	COMPILE	5800日圓	RPG
	チョロQパーク	Q版賽車公園	TAKARA	5800日圓	RAC
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
	モニカの城	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	不詳
	ドリーム・ジェネレーション~恋か?仕事か!?…~	DREAM GENERATION~是戀愛?是工作?!~	NCS	6300日圓	不詳

4月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
4月2日	■ウイニングポスト3	WINNING POST 3	光榮	6800日圓	SPT
	アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
4月下旬	ケリオトッセ(仮称)	KERIOTOSSE(暫名)	增田屋COPORATION	4800日圓	ACT
4月	プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 夢見妖精	NINELIFES	5800日圓	SLG
	探偵神宮寺三郎~夢のおわりに~	偵探神宮寺三郎~向夢之終結~	DATA EAST	價格未定	AVG



日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
7月	ウルトラマン図鑑 3	超人圖鑑3	講談社	價格未定	ETC

98年發售預定遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
98年春	ルパン三世 ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	價格未定	ACT
	SNKファンコレクション餓狼伝説	SNK FAN COLLECTION 餓狼傳說	SNK	價格未定	ETC
	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97	SNK	價格未定	FIG
	WORLD SOCCER RPG(仮称)	WORLD SOCCER RPG(暫名)	ENIX	價格未定	SRPG
	ヴァンパイア セイヴァー	VAMPIRE SAVIOR(4M擴張RAM專用)	CAPCOM	價格未定	FIG
	スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	ダンジョンズ&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲	惡魔城 X~月下之夜想曲~	KONAMI	價格未定	ACT
	幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
	サクラ大戦 2~君、死にたもうことなかれ~	櫻大戰 2	SEGA	價格未定	AVG
	シャイニング・フォースIII シナリオ. 2(仮称)	SHINNING FORCE III SCENARIO.2(暫名)	SEGA	4800日圓	ARPG
	少女革命ウテラ(仮称)	少女革命(暫名)	SEGA	價格未定	AVG
	スーパーロボット大戦F 完結編	超級機械人大戰F 完結編	BANPRESTO	價格未定	SLG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	クーリエ・クライシス(仮称)	CREATE CRISIS(暫名)	BMG JAPAN	價格未定	ACT
	ハークスアドベンチャー	HECH'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	英雄志願 Gal Act Heroism	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	6800日圓	SLG
	ひみつ戦隊メタモルV	秘密戰隊 變形V	每日COMMUNICATIONS	價格未定	AVG
	海辺でリーチ!	海邊麻雀	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	クロック!パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIA QUEST	5800日圓	AVG
	制服~ハイスクールカウントダウン~	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	★Code R	Code R	QUEEN TET	價格未定	不詳
98年夏	■アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
	シャイニング・フォースIII シナリオ. 3(仮称)	SHINNING FORCE III SCENARIO.3(暫名)	SEGA	4800日圓	ARPG
	ファインドラブ2~The Simulation Game~	FIND LOVE 2~The Simulation Game~	DAIKI	價格未定	SLG
	★アンジェリーク・デュエットプレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
98年	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エドワード・ランディ/アーケードギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	真髄・碁仙人(仮称)	真髓・圍棋仙人(暫名)	J.WING	8900日圓	TAB
	LOOSE(仮称)	LOOSE(暫名)	SIEER PIONEER	價格未定	RPG
	卒業III~Wedding Bell	卒業III~WEDDING BELL	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	エチュード(仮称)	E-tude(暫名)	拓洋興業	價格未定	AVG

★:今期新增之遊戲

發售日未定遊戲

日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
ダービースタリオン(仮称)	打吡大賽馬(暫名)	ASCII	價格未定	SLG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
フレンズ~青春の輝き~	FRIENDS~青春的光輝~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
モンスターメーカー・ホーリーダガー	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
ドラゴンナイト	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
バトルガレッガ	BATTLE GAREGGA	EA VICTOR	5800日圓	STG
メタルフィスト	METAL FIST	EA VICTOR	5800日圓	FIG
雷電ファイターズ	雷電FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
スレイヤーズろいやる2(仮称)	魔劍美神ROYAL 2(暫名)	角川書店	價格未定	SRPG
ルナ エターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE(暫名)	角川書店	價格未定	RPG
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王(4M擴張RAM專用)	CAPCOM	價格未定	FIG
X 2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
バイオハザード 2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎(仮称)	無人島物語 考古學者 高持慎一郎(暫名)	KSS	5800日圓	AVG
GUNGRIFFONⅡ(仮称)	GUNGRIFFON II(暫名)	GAME ART	價格未定	STG
コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol. 3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
Virtual THEATER 1 天国に行けないパパ	Virtual THEATHER 1	SUCCESS	6800日圓	ETC
Virtual THEATER 2 ボーズ・ライフ	Virtual THEATHER 2	SUCCESS	6800日圓	ETC
Virtual THEATER 3 インターセプター	Virtual THEATHER 3	SUCCESS	6800日圓	ETC
フェイクダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪(仮称)	怪物之王 黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戦略STRIKES(仮称) ワーズ(仮称)	現代大戰略Strikes(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
GT 24	GT 24	JALECO	價格未定	RAC
ワーズ(仮称)	"WARRZ(暫名,MODAM專用)"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」	3D機械人射擊	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
ソニック ザ ファイターズ(仮称)	SONIC THE FIGHTERS(暫名)	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ハート オブ ダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
開運!なんでも鑑定団	開運!甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
BASIC for SEGA SATURNパソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN 電腦接連TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
BASIC for SEGA SATURNスタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
レクイエム(仮称)	安靈曲(暫名)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
ファンズフォルム	FANS FORME	日本MMI Technology	價格未定	AVG
SUPER 301 S. Q.(仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ(仮称)	U.S. DRUG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
スチームパイレーツ(仮称)	汽船海賊(暫名)	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
サターンボンバーマン(仮称)	SATURN BOMBERMAN(暫名)	HUDSON	價格未定	ACT
ダンジョン・マスター ネクサス	DUNGEON MASTER NAKUSASU	VICTOR ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
かもめ大作戦~女神たちのささやき~	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター(仮称)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
スタートリング. オデッセイ 1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
ブルーボリューションスタートリング. オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング. オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
★ポケットファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	價格未定	FIG

■:更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

N64

1月發售遊戲

29日	NBA IN THE ZONE'98	NBA IN THE ZONE'98	KONAMI	6800日圓	SPT
30日	シムシティ2000（仮称）	SIM CITY 2000（暫名）	IMAGINEER	6800日圓	SLG
1月	超空間ナイタープロ野球キング2（仮称）	超空間NIGHTER職業棒球王2（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	SPT
	忍たま乱太郎 1・2・3（仮称）	忍者亂太郎 123（暫名）	CULTURE BRAIN	6980日圓	ACT

2月發售遊戲

2月	ウェインガレツキー3Dホッケー（仮称）	WAIN GARAGE 3D HOCKEY（暫名）	GAMEBANK	價格未定	SPT
	スノーボーディング（仮称）	SNOW BOARDING（暫名）	任天堂	6800日圓	SPT

3月發售遊戲

19日	実況パワーフルプロ野球5	實況力量棒球5	KONAMI	7800日圓	SPT
3月	魔法聖紀エルテイル（仮称）	魔法聖紀EL TILL（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	キラッと解決！64探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	6980日圓	AVG
	スノー スピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980日圓	RAC
	ランボルギーニ64（仮称）	林寶堅尼64（暫名）	TAITO	7800日圓	RAC
	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	SONICWINGS ASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	8800日圓	STG

4月發售遊戲

4月	ファイティングカップ	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	ゼルダの伝説64（仮称）	煞爾達傳說 時之洋璷	任天堂	6800日圓	ARPG
	バンジョーとカズーイの大冒険	BANJO與KAZOOIE之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT

6月發售遊戲

6月	F- ZERO X	F-ZERO X	任天堂	價格未定	RAC
	ポケモンスタジアム	POCKET MONSTER運動場（64DD專用）	任天堂	價格未定	不詳
	★走れボクの馬	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	★プロ指南麻雀「兵」	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6800日圓	TAB

7月發售遊戲

7月	NBAバスケットボール（仮称）	NBA藍球（暫名）	VIDEO SYSTEM	6800日圓	SPT
	マリオアーティストタレントメーカー	MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティストピクチャーメーカー	MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティストポリゴンメーカー	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC

98年發售預定遊戲

98年春	パチンコ365日	彈珠機365日	SETA	價格未定	ETC
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	森田将棋64	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
	Let's スマッシュ	Let's SMASH	HUDSON	價格未定	SPT
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
98年秋	ポケモンスナップ	POCKET MONSTER NAP（64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
98年	■キングヒル（仮称）	KING HILL（暫名）	KEMCO	價格未定	RAC
	★金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	★カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	ピカチュウげんきでちゅう（仮称）	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	フライトシミュレーター（仮称）	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム（仮称）	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC

發售日未定遊戲

ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	價格未定	ACT
G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	KONAMI	價格未定	FIG
ハイブリッドヘブン（仮称）	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
悪魔城ドラキュラ3D（仮称）	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
実況 Jリーグパーフェクトストライカー2（仮称）	實況日本職業足球聯賽PERFECT STRIKER 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SOC
クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION（仮称）	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
MOTHER 3 奇怪生物の森	MOTHER 3 奇怪生物之森（64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
ウルトラドンキーコング（仮称）	超級DONKEY KONG（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	ETC
ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
シムシティ64（仮称）	SIMCITY 64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
スーパーマリオRPG64（仮称）	超級瑪利奧RPG 2（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
ゼルダの伝説64（仮称）	煞爾達傳說64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ARPG
バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
ボディ ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
スペースダイナマイツ（仮称）	SPACE DYNAMITE	BECK東海	價格未定	ACT
トニックタラブル	TRAIN TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳

超級任天堂

1月發售遊戲

30日	HEIWA Parlor!Mini8パチンコ実機シミュレーションゲーム	和平Parlor!Mini8 彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	5200日圓	SLG

發售日未定遊戲

■マジックボール	MAGIC BALL	PAW	6800日圓	TAB
ロックマン＆フォルテ	ROCKMAN & FORTY	CAPCOM	價格未定	ACT
ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG

NEO・GEO

1月發售遊戲

29日	～幕末浪漫～月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士（卡帶）	SNK	32000日圓	FIG

2月發售遊戲

26日	～幕末浪漫～月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士（CD-ROM）	SNK	6800日圓	FIG

發售日未定遊戲

ブレイジングスター	BRAZING STAR（卡帶）	SNK	價格未定	STG
ブレイジングスター	BRAZING STAR（CD-ROM）	SNK	價格未定	STG

GAME MUSIC STATION

街頭霸王III 2nd IMPACT~GIANT ATTACK—ORIGINAL SOUND

遊戲：CAPCOM《街頭霸王III 2nd IMPACT~GIANT ATTACK》
發售商：FIRST SMILE ENTERTAINMENT LTD.
編號：FSCA-10025
發售日：97年12月17日
售價：2548日圓



CAPCOM有名作品《街霸》系列最新作的新推出原聲大碟。碟中除收錄了遊戲中所有新ARRANGE的BGM之外，還有一首在遊戲中不能聽到的音樂——GIANT ATTACK。VOICE COLLECTION中亦只有一些新加人物的聲音，如新人物曉高、踩躪及POISON等等，在上集出現過的聲音是不會再重複出現。至於風格方面，今作與《街霸III》中的有一定程度的改變，大家不必想會有「呃錢」的感覺。(天草四郎 時貞)

評分：8分

侍魂～SAMURAI SPIRITS—ORIGINAL SOUND TRAX

遊戲：SNK~HYPER NEOGEO 64《侍魂~SAMURAI SPIRITS》
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00283
發售日：1月8日
售價：1529日圓



期待已久的《侍魂》新作原聲大碟終於推出了，今次到底有甚麼特別呢？今作除了保留以往的音樂風格之外，大碟中大多數都擁有着一種詭異的感覺，尤其是《陰陽》、《鬼唄》及《漆黑》等最為突出。另外，霸王丸一版的BGM——《精進》比起以往就有很大的改變，今次的旋律比較輕快；奈戶流留一版的BGM——《四季》反而比起以往沒有太大改變，不過它依然是一首令人感到十分舒泰的音樂；加魯福特的《Hi Tension》亦與《四季》一樣，雖然改變不大，不過仍是一首不俗的BGM。總括來說，若你是喜歡一些較妖異的音樂的話，也許這大碟能夠滿足到你哩！(天草四郎 時貞)

評分：6分

心跳回憶 PIANO COLLECTION 2

遊戲：KONAMI《心跳回憶》系列
發售商：KING RECORD
編號：KICA-7825
發售日：1月1日
價格：3059日圓

如果你抱着聽《PIANO COLLECTION 1》的心態來聽《2》的話，你一定會感到很不習慣。事實上，上一集是給平時很少聽鋼琴音樂的人欣賞的，內容平易近人，曲調以抒情為主，而且都是受歡迎的主題音樂。這一輯的編曲改由佐倉一樹負責，風格明顯跟上一輯不同，已很難從音樂中聽出原曲的形貌了。不過總體來說，這一輯的音樂也很精采，但種類上就不夠上一輯那麼全面，偏重於中慢板音樂，對偶爾一聽鋼琴音樂的機迷來說也許需要適應一下。

TOKIMEKI MEMORIAL piano collection 2
KONAMI
ときめきメモリアル

上一輯的音樂很多時候會用在《心跳》其他遊戲之中，不過，我想，這一輯大概不會了。(米奇)

評分：7分

一月精選

DREAM FOR YOU／館林見晴

遊戲：KONAMI《心跳回憶》系列
發售商：KING RECORD
編號：KICA-7832
發售日：1月21日
價格：3059日圓



～幕末浪漫～月華之劍士 ARRANGE SOUNDTRACK

遊戲：SNK《幕末浪漫～月華之劍士》
發售商：PONY CANYON／SCITRON LABEL
編號：PCCB-00301
發售日：1月21日
價格：2548日圓

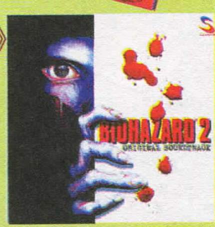


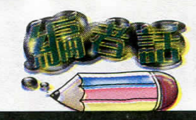
OVA 櫻大戰～櫻花絢爛～光錄音盤

遊戲：SEGA《櫻大戰》
發售商：MABELAS ENTERTAINMENT
編號：MJDA-90001（雙CD）
發售日：1月21日
價格：1260日圓

BIO HAZARD 2 原聲大碟

遊戲：CAPCOM《BIO HAZARD 2》
發售商：SULEPUTER
編號：CPCA-1002
發售日：1月29日
價格：2100日圓





MAN UTD 不敗之謎
"IT'S JUST A JOKE, NOT A WAR."

不老的球迷

以下片段，請各自運用記憶甚至想像力，描述一下之後的情況。


入？

唔入？

入？

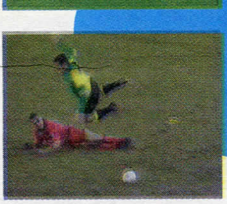
唔入？

想知答案，請與該名球員直接查詢；一切資料，絕對保密。

不死之傳說

足球場上，你爭我奪，受傷難免；血流披臉事小，斷腳收山事大。要在球場上屹立不倒，究竟有甚麼家傳絕學傍身？




足球．人生．Agent X

世事就好像足球一樣都是圓的，而人生就像不斷在球場上你爭我奪；有人不擇手段，終被紅牌趕出場。有人無無聊聊在等完場，有些則奮戰之下受傷離場。多少人最終能成為受人愛戴的球星，又有多少人鬱鬱而終。看！新一代的球星又再誕生，你能否青出於藍勝於藍？又或者只想做一位觀眾，在場邊看一幕幕精采動人的人生球賽？

曼聯仁之魂

剛過畢生第二個難忘的生日，本來自己一直都不太重視，但不敢忽視友好的心意。

詩！還有甚麼話要說？仲民！你的來電實在令我意想不到。當然不少得阿潘每年都寄來的賀卡，希望我倆快些再次聚舊。煒煒！聖誕的承諾如何？熱切盼望！

費格遜你係邊度？

暫代領隊×2：Agent X　仁魂

出場陣容：



後備名單：
庇利（龍門）　麥佳亞　舒寧咸　布魯士　加士柏

正正經經編者話

《BIO HAZARD 2》的事件經已過去了兩個多星期，我們亦經已就事件作出回應。今次事件，充分反映了遊戲傳媒在情報收集上的不足和對事件的分析不夠客觀。這種錯誤在《遊戲誌》身上也曾發生，傳媒以不全面的資料來作分析，所作出的評論又往往旨在針對對手，文章便自然帶有誤導性。最重要是那些只閱讀一本雜誌的讀者可能會誤信這些言論，認為對手雜誌真的作奸犯科。怎麼樣雜誌培養出怎麼樣的讀者，這是我們必須引以為戒的。

今期《HYPER電腦遊園地》加了四版粉紙封面，而且更首次跟GAMEONE合作繪畫他們的新遊戲主角作封面人物，這一點點進化都是為了成為一本真真正正適合香港人閱讀的PC遊戲刊物而鋪路。將PC變成另一部次世代遊戲機是《HYPER電腦遊園地》的目標，希望各位PC友多多提供意見。

順帶一提，新年期間《遊戲誌》會在「超級無敵PlayStation樂園」搞兩次《BIO HAZARD 2》小EVENT，屆時部分《遊戲誌》編輯會出席，詳請留意今期專文介紹。



米奇話——

上期因為趕稿同冇錢嘅關係，冇買《SENTI～》隻新CD，又唔知《放課後》套卡出咗，致令遊戲卡的專題不夠完美，今次登番張新卡補數。

《SENTI～》第二本小説《再會》出咗啦～！基斯，你過日本嘅時候記得幫我買本呀～！

咳、正經啲——有人投訴本刊編者話太多個人趣味同兒女私情。唉，一個編輯得1/16版啫，俾吓面啦，《遊戲誌》有成200頁，好多嘢睇㗎（廣告）。

仲未睇「鐵達尼號」的J.J話：

- 不知不覺間，早兩天上網時才知道「少女革命」在日本已經播完，只是單看劇情簡介不夠清楚，想等LD又最少要等到下年暑假……
- 上期刊出了在下所養的小貓的照片後，想不到隔了數天她就病倒了，帶她去看醫生時，才發覺這傢伙比一袋米還要重，看來煮了來吃的話會有很多肉^^;
- 《BIO 2》攻略本的製作工作已接近尾聲，自己亦開始變得有點麻木，現在最希望能夠在完成全書後真真正正地休息數天……據説是有機會的，不過那是指農曆新年……

PS. 24、25號個「玩站樂園」好似話會關我事，呢次真喺唔知有咩好講……



黑龍死裏逃生記

嘩！真係非常危險，又過了一期書了！今期之後，又要到新年最前最後一期書的「搏殺期」，今年我們為了各位讀者的需要，決定不停新年的一期了，如常出版，希望大家在來年也繼續支持！！

無言以對的福田君話——

原本只是打算推介CD罷了，但今天卻收到來自上海市熱心讀者的來信，頓時感到無限感觸……

可能會令各位失望，筆者對《女神》系列的認識並非如想像般深，甚至只是皮毛，唯一可說的是希望能在有限資源、知識與時間內，製作一份讀者喜歡而實用的攻略而矣，渴望於不久將來能像製作《惡魔召喚師》時那樣，以第一身角度再寫RPG攻略。

天草四郎 時貞奮力一戰

在早幾天的星期六，一隊暫稱「GPM FIGHTERS」的戰隊，在修練過後，終於決定到專出街霸高手的地方「長江」，準備一試自己的實力。雖然當日只有七名成員出席，不過大家都對戰果十分滿意，不論是綠毛小春的陰、COMMAND皇的豪鬼、ALEX魔人的辛、G+霸王丸的阿隆、圍骰的陽及蝦殼的艾莉娜都越戰越勇，尤其是COMMAND皇的豪鬼，他的技術的確技驚四座，特別是一招DASH對空在對手的背後使出瞬獄殺；反過來説余的勒魯就比較差勁，可能是之前一晚沒有睡覺的關係吧？！不過亦慶幸能夠勝出數局。在對手方面，有幸遇天下第四，他的實力的確強得驚人；其他高手則有燕子及軍佬神等等。總之，希望有機會再抽空到「長江」，與眾高手比試吧！但師兄一定要抽空出現呀！

FROM：魔城城主AMAKUSA

MS話——

近來與一位舊朋友相會，從説話中大家都感到對方成長了，回想起從前的事，真有如夢一般。而現在大家都在變，自己的事業、朋友和生活方式，人真的容易改變，但奈何自己仍是像從前般，永遠徘徊於自我的世界，沒甚麼改變，也不想改變甚麼，只求寧靜的生活罷了。可是這世界偏偏都不能如此，只可不斷的忍耐、承受、無奈和強制自我……

KOTARO話——

得悉摯友阿堯上月開始榮昇為老闆，心中也為他高興，在這裏恭祝他事業順景、大展鴻圖。但切記創業難、守業更難，拙者希望你更能加把勁，創造自己的事業，待拙者有空時必會前來拜訪。

不經不覺就個多月了，家父的腳傷終於痊癒得七七八八，現在已歸家休養身子，餘下來難題就要靠他自己和我們一家人共同解決。在這期間，實感激一眾同事們對家父的關心，終日牽掛的心情亦暫得舒緩。

然而，文盡而意不盡……

ABO話

未做編輯前都唔信，入了GPM咁耐才知道自己有種不太被接受的惡趣味，鈍感！

今期真係絕體絕命，連續工作四日都做不了一版稿，不愉快！

本來想在最後一兩期的「騙姐話」寫點什麼稍為吸引讀者的説話，基於以上兩個理由，還是就此作罷！

迴光返照的HAJIME少尉（LEVEL 16）

- 輸入這篇電腦記錄的時候少尉已經連續工作了接近二十小時，應該是休息的時候了，可是一會兒還要出外工作……不知是幸還是不幸，少尉現在已全無睡意，難道這就是迴光返照？
- 可恨的《RRFA》，雖然比想像中還差勁，但最不能饒恕時是那可惡的操作法！
- 書頭時在礦山基地又碰上「向後玩奔走」的TEMJIN，令少尉無法突破8~9WIN，當時由於「趕時間」所以只能長嘆一句「哼！只得這種程度！（玩逃走）」接下來又步入「死亡時間表」中，有一段日子都到不了基地，想報仇也不行！可惡！

電腦記錄VC009801150849

補鐘攻略——YU-NO

近來有甚多讀者來電及來函詢問有關YU-NO分岐點41往VI-04的事，現就刊出鐘面的密碼：

其實密碼在OPENING播片時已有提示，所按的密碼是鐘面上的6時及3時，如還不明的話可看看附圖便一清二楚。



■第一步



■第二步

TAZ要回答讀者來信

致苦等回信的仁人：

（先答你兩提《GRANDiA》的問題，其他要睇黑手了）

1）在《GRANDIA》中是沒有合體魔法的，遊戲中的魔法其實以四大元素「地、火、風、水」分類，每一種屬性昇級時都會有新的魔法習得。當你在道具店以MANA EGG購買新魔法時，有否留意到右上角的圖表呢？原來當角色們擁有兩種特定魔法屬性後，就會習得一種「合成魔法屬性」，例如火＋風＝雷電、水＋地＝森林等，至於這些「合成魔法屬性」會令角色習得甚麼新魔法，你大可在系統畫面（移動時按A or C鍵）選第四項「SUKIRU」中看清楚。

2）你説我的攻略行貨我感到很難過，因為有很多其他GAME書寫錯了的劇情，我都有更清楚的解釋。而且地圖中有很多隱藏位置，其他GAME書是沒有發現到的，但既然有人仍未滿意，我一定會努力做得更好，多謝指教！其實在收到你的信前，我已經決定加強地圖的實用性，希望新增的可得寶物表會令你滿意吧！其實有關《GRANDIA》的彩色地圖，可説是好壞參半，有讀者喜歡它的美觀和原汁原味，亦有人覺得它們使用上並不方便，日後我會好好考慮這方面的問題。

小健健卡啦囉咩些治（即是小健健KA-RA-NO MESSAGE也）

打開編者話的FILE，可惡交了稿的編輯只要小貓三四隻，弄至我沒有靈感寫編者話。（不要賴賴了！）不過話説回來，我和編輯KAN這傢伙當了格子爬行者都有兩個年頭囉。想起兩年前那個編輯KAN，可真是兩行鼻涕。（小健健就不同呢，共有四行，呵呵）然而爬了兩年格子，寫的東西還是那個模樣的。唔，看來我要在格子爬行者之路上加點勁了。（説甚麼爬格子？你這謊話精！你不是用電腦寫稿的嗎？哪有格子給你爬！？）

ZAC「編姐（姐）話」第二回

姓名：片石貴子／出生日期：1974-7-2・巨蟹座／AB型血／三圍：85・58・85／身高：165cm／興趣：SHOPPING／所屬車隊：JACCS



少年阿三真實告白第二十八話——



■ 仲唔投降！

12月1日【宜搬家】

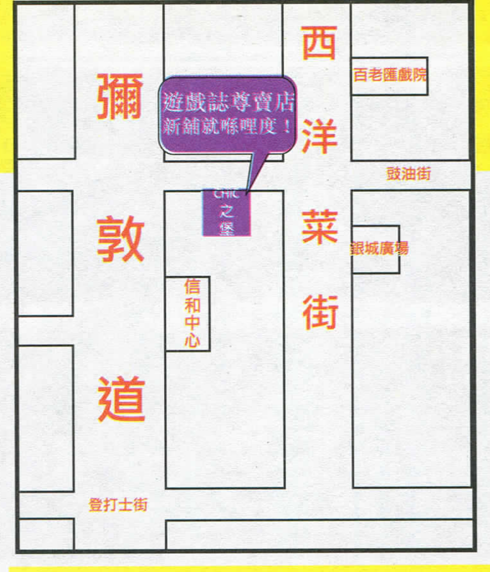
所以—— GAME PLAYERS WORLD 遊戲誌尊賣店 要搬到「CHIC之堡」去！

新地址：

九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號鋪

Shop 324-325, 3/F,
President Shopping Centre,
602-608 Nathan Road, Kowloon.

電話：2391-1067
傳真：2332-0275
電郵：sales@gpw.com.hk



新店開張大優惠

績分計劃大優惠

剪下附列「尊賣積分卡」，在1997年12月1日起至1998年2月28日期間到遊戲誌尊賣店購物時出示此卡，每次購物滿$50即獲可得1分。儲滿20分即可在下次購物時以此卡在現金$100使用。

尊 賣 積 分 卡

姓名：	性別：F/M	年齡：
地址：		
電話：		

遊戲誌尊賣店地址：

九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖

電話：2391-1067　　傳真：2332-0275　　電郵：sales@gpw.com.hk

注意事項：

- ◆每次購物或使用優惠時請出示此卡
- ◆每次購物滿$50即可得1分，購物滿$100可獲2分，餘此類推。
- ◆儲滿20分即可當作現金$100使用
- ◆積分卡優惠只對單一貨品有效
- ◆積分卡優惠每次限用一張
- ◆積分卡優惠不可兑換現金
- ◆本積分卡有效期間為1997年12月1日至1998年2月28日
- ◆遊戲誌尊賣店有權更改條款而毋須另行通知

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20



鬼畜王 RANCE

ALICE最強之作，美女與戰略並重

HK$680



超時空要塞大集合

MACROSS COLLECTION

收錄自元祖TV版至最新《超時空要塞7》以來的插圖、OP片段、各主角配音、韋基利變形詳解等。初回特典附送可變形韋基利紙手工一套。

HK$580



HK$620

WIN95 版《心跳回憶》

PS版完全移植，解像度提高至640×480 16bit色彩，全部人物重新繪畫。首批購買讀者隨遊戲附送海報及鉛芯筆。





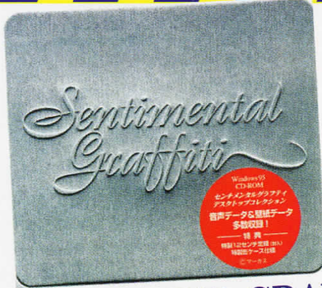






GAME PLAYERS WORLD 遊戲誌尊賣店

■九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
■電話：2391-1067　■傳真：2332-0275　■電郵：sales@gpw.com.hk
■Shop 324-325, 3/F, President Shoping Centre, 602-608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon.



SENTIMENTAL GRAFFITI DESKTOP COLLECTION

集各主角插圖、聲音於一身，壁紙集備有三種尺寸，並附有各女角的樣貌、校徽、校服的ICON；附送小尺一把。

HK$540



藤崎詩織歌迷會 會員電話卡

香港數量有限，珍藏價值無與倫比。

HK$250



陸行鳥之不可思議迷宮 GUIDE BOOK

全面介紹遊戲系統，詳列各類道具、魔法及怪獸特徵，簡介遊戲中出現的人物及初期故事。

HK$120



心跳回憶 1998 年相架月曆

木製相架附13張精美《心跳》人物插圖月曆

HK$290



心跳回憶 1998年日曆

365日逐日替換，《心跳》人物每天以不同姿態跟你見面。

HK$280

新世紀 EVANGELION 原子筆

以ENTRY PLUG模樣設計，重量十足，附筆套及筆袋各一個。

HK$600

歡迎郵購各類遊戲、精品！！

由即日起，《遊戲誌尊賣店》增設本地及海外郵購服務。各產品售價請參考廣告內容。如欲訂購廣告以外的其他遊戲精品，歡迎致電本店查詢售價。

郵購條款

- ◆本店有權拒絕顧客的郵購申請
- ◆如所付金額不足，郵購申請將不受理，已付金額將全數退還。
- ◆如所訂購產品經已停產，本店將退還所有已收取款項。
- ◆除非產品本身出現問題，否則售出一概不可退換。

郵購手續123

1. 填妥隨列表格，計算應付金額

郵費（以每件產品計算）

本地郵購	HK$10
海外郵購	HK$50

2. 付款

A.支票／匯票

抬頭請寫「POLY GENIUS LIMITED」

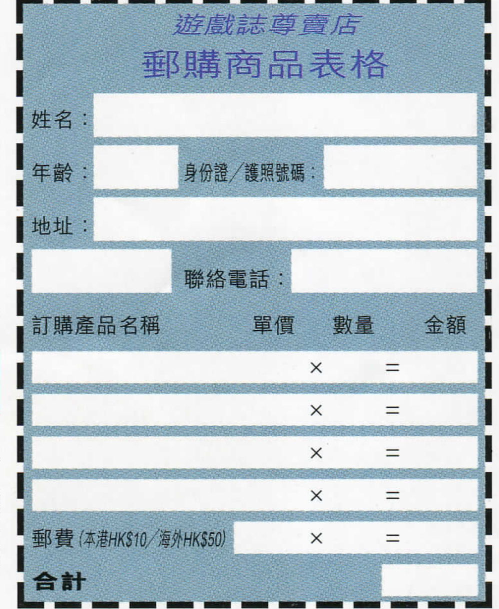
B.直接過戶

請直接將應付金額存入／匯入以下銀行戶口，並向銀行要求收據。

銀行：恆生銀行HANG SENG BANK
戶口號碼：378-034797-001

3. 發出訂單

請將閣下的郵購商品表格郵寄／傳真到本店。使用直接過戶付款的讀者，請連同銀行發出之數據之影印本郵寄／傳真到本店。支票／過戶收據經核實後，產品便會盡速寄到府上。


遊戲誌尊賣店

郵購商品表格

姓名：
年齡：　身份證／護照號碼：
地址：
聯絡電話：

訂購產品名稱	單價	數量	金額
	×		=
	×		=
	×		=
	×		=
郵費（本港HK$10／海外HK$50）	×		=
合計			

代客訂購各類主機、遊戲，美版、日版、NEO GEO、NEO GEO CD、PC-FX、SFC、SS、PlayStation、電腦遊戲。

◆◆◆「遊戲誌尊賣店 INTERNET 分店」快將啟市，地址：www.？？？.com.hk，敬請密切留意。◆◆◆

